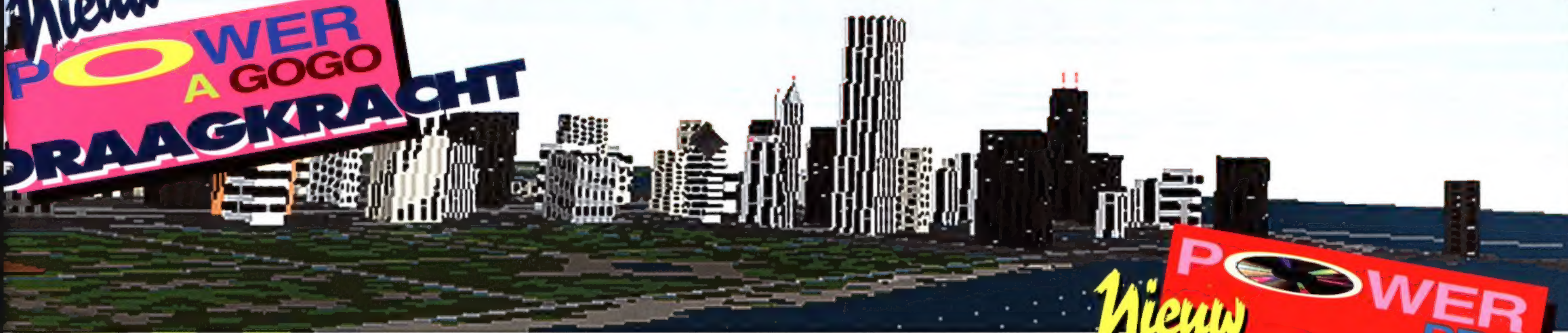
SUPERSONIC-DE-BENELUXE GAMESMAGAZINE

JAARGANG 2 NUMMER 1 JANUARI 1994

slechts 495 cents of 95 Franken

POWER UNLIMITED

NINTENDO * SEGA * PC



Nieuw POWER A GOGO DRAAGKRACHT

Nieuw POWER PRO OVER CD'S EN ZO



PROFCHECK MS FLIGHTSIMULATOR 5.0

WE HEBBEN ZE WEL BETER ZIEN VLIEGEN

TEST TWEE KRACHTCENTRALES: PRO ACTION REPLAY GAME GENIE

KADO R=R EEN JARIG KALENDER

TIP ALADDIN NU AL UITGESPEELD

WEDSTRIJD UIT JE BOL!

Alle nieuwe spellen besproken



POWER UNLIMITED

Als je toch elke maand Power Unlimited koopt, is het nu de hoogste tijd voor een abonnement. Dan weet je altijd alles over de laatste videogames, de nieuwste machines. Ken je de slimste trucs om de moeilijkste games tot de hoogste level te spelen. Elke maand heb jij Power Unlimited als eerste in huis.



DIT IS DE JUISTE TIJD O

Time Unlimited

En als je nu een jaarabonnement neemt, ligt er een fantastisch welkomstkado op jou te wachten. Een duikhorloge dat werkt tot 30 meter diep, met maar liefst 10 functies, waaronder een stopwatch, nauwkeurig tot 1/100 seconde. Maak de abonneerkaart los, vul hem in en stuur hem op. Dan krijg je niet alleen elke maand het grootste blad over videogames, maar om te beginnen ook nog eens dit geweldig veelzijdige horloge.



DUIKHORLOGE

Maar liefst 10 functies heeft het duikhorloge dat je krijgt als nieuw abonnee van Power Unlimited, o.a.

- digitale uur-, minuut- en seconden-display
- maand-, dag- en datum-aanduiding
- digitale uur- en minuten-alarminstelling
- 12- of 24-uurs-aanduiding
- stopwatch tot 1/100 sec
- alarm met geluidssignaal
- display met verlichting
- 30 meter waterdicht



DUS STUUR DEZE KAART VANDAAG NOG WEG!



BEL GRATIS 06-0224222

Iedere dag van 9.00 tot 20.30 uur.
Ook op zaterdag en zondag.

M ABONNEE TE WORDEN!

POWER UNLIMITED

U BEVINDT ZICH HIER

Hier beginnen voor een rondleiding door POWER UNLIMITED, voortaan SUPERSONIC-DE-BENELUXE GAMESMAGAZINE, Nummer 1,Jaargang 2.

Een beetje anders misschien dan trouwe PURS gewend zijn, dit eerste nummer van de nieuwe jaargang. Maar natuurlijk wel van dezelfde kwaliteit of beter. Een paar nieuwe rubrieken om met onze tijd mee te gaan, dat went vanzelf.

Mogen wij voorgaan?



38 FLIGHTGEAR. JOYSTICKS VOOR VLUCHTSIMULATOREN



Je doet jezelf tekort als je nog met je cursortoetsen probeert te vliegen. Er ligt zoveel leuk speegoed in de winkel, dat het allemaal net een beetje echter maakt.

42 R=R EEN JARIG KALENDER

Hoera, hoera. Mag op geen plee ontbreken. De eerste, echte, originele en officiële Power Unlimited Verjaardagskalender.

49 BORDSPEL

HISTORY OF THE WORLD. Kartonnen geweld tussen de elektronica. Een bordspel waarin je de geschiedenis van de mensheid nog eens dunnetjes overdoet; en dan hopelijk beter.

50 POWER PRO EN NU: DE TOEKOMST

Kunnen we nu al instappen in de trein naar de toekomst? Kunnen we ons nu al voorstellen wat we straks moeten meemaken. Hoe ver zijn de ontwerpers? Aan het begin van een nieuw CD-segment in ons blad een blik vooruit. Bereid je voor op de toekomst.

64 PRO ACTION REPLAY VS GAME GENIE



Twee krachtcentrales vergeleken. Als je een leventje te kort komt, level twee maar niet kunt halen of steeds in elkaar wordt geslagen, kunnen deze spiek-cassettes uitkomst bieden. In hoeverre verschillen ze van elkaar of doen ze voor elkaar onder.

66 EEUWIG LEVEN

Echtpaar speelt Aladdin uit en laat ons meegenieten, buurvrouw wordt gered van zombies, vrouw en kind uit de klauwen van onthoofde lijken gered, alle belangrijke tips voor Streetfighter II Turbo, Zelda 4 op de Gameboy uiteengezet. En dan noemen we nog maar een paar van onze maandelijkse stortvloed tips & trucs.



76 POWER QUEST

Alleen in Power Unlimited, de enige interactieve strip van de wereld, voor kenners en liefhebbers, steeds breder gewaardeerd.

78 WEDSTRIJD

Weer niet al te moeilijk dit keer. Er zijn wat figuren uit de bol gegaan. Zoek de hoofden, combineer letters en WIN!

80 POWER SALES

De grote schoonmaak begint vroeg dit jaar. Nu al twee pagin's rubrieksadvertenties voor lezers en dat hebben we nog een groot aantal niet kunnen plaatsen.

82 HUISWERK AF?

Familie Sprangers op wintersport. Twee Gameboys en doodse stilte op de achterbak. Veel sneeuw, vroeg naar bed.

EXIT

Spellen

YO!

Commentaar, kritiek, adviezen, voorstellen?
Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM

Redaktie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten in verband met ruimtegebrek. Plaatsing betekent niet dat de redaktie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet meer geplaatst.

STUIPEN

Ik ben trotse eigenaar van een Sega MegaDrive met 6 spelletjes (o.a. Ecco, Alien 3 en Sonic). Dit is al de 3e brief die ik naar jullie schrijf en elke keer wanneer het nieuwe nummer uit kwam hoopte ik dat ik erin stond. De meeste magazines die ik, voordat dit blad uitkwam, kocht, waren in het Engels en ook nog eens 2x zo duur als dit blad (dus dat werd me een beetje te gortig). Dus ik ging op zoek naar een goed verzorgd computerblad in het Nederlands. En gelukkig vond ik P.U.
Wat me wel opvalt zijn de schrijffouten die ik zo nu en dan aantref. Voor mijn part mogen jullie die persoon ontslaan en als dat niet gaat geef hem/haar een ontzettende grote waarschuwing waarvan zij/hij de stuipen op het lijf krijgt. Ik hoop dat jullie er wat aan gaan doen. Wat misschien wel leuk is voor Powersales is een soort kontaktenrubriek voor meisjes/jongens die willen pennen met personen die bijvoorbeeld dezelfde console hebben en onderling kunnen ruilen etc., zou dat niet kunnen? Zelf zoek ik kontakt met een jongen/meisje van 14 jaar of ouder). Erg goed van jullie om brieven terug te sturen naar personen waarvan jullie een brief van ontvangen hebben. Maar jammer dat jullie weinig variatie in de brieven zetten (steeds dezelfde tekst). Als er nou voor elke maand een nieuwe tekst wordt gecreëerd, dat zou misschien leuker zijn voor de ontvanger.
Ruben Vuyk, Coevorden

We krijgen nu eenmaal heel veel post, niet iedereen kan in het blad worden geplaatst en het is onmogelijk om iedereen persoonlijk te antwoorden. Maar denk nou vooral niet dat jullie wel wat minder mogen gaan schrijven. DAT IS ABSOLUUT NIET DE BEDOELING.
We hebben die brieven van jullie hard nodig. Ze worden allemaal één voor één zorgvuldig gelezen. Dat is nou onze manier om te weten te komen wat jullie precies willen.
Onze eindredacteur heeft met een rood hoofd beloofd beter op schrijffouten te letten.

ADVERTEREN

Ik heb een tip voor jullie blad: als jullie een clubpas maken, dan kunnen jullie ook een prijs onder de clubleden verloten of zo en het is nog aantrekkelijker dan jullie blad al was voor diegenen die nog niet lid zijn. En nog iets: als ik jullie was zou ik ook in de populaire bladen gaan adverteren, want ik ben de enige in de klas die ooit van Power Unlimited heeft gehoord en ik ben meteen lid geworden (als mijn klasgenootjes het ook al hadden gezien, dan waren ze allang lid, alleen diegenen die interesse in computers/computerspelletjes hebben).
Dus nummer 1: een clubpas.
En nummer 2: meer adverteren!
P.S. Als jullie het niet kunnen doen omdat jullie financiële probleempjes hebben kan ik het begrijpen.
Thijs van den Berg, Amsterdam.

Die clubpas is nog niet zo'n stom idee, daar moeten we eens goed over nadenken. We adverteren ons suf in bladen en op radio. Jullie klas heeft natuurlijk te veel huiswerk om andere bladen te lezen en naar de radio te luisteren. Die leraren van tegenwoordig...

BEWEGEN

Mijn ouders zeggen dat ik weinig beweeg, maar dat vind ik absoluut niet waar. Ben ik niet 'veelzijdig'? Ik versla ruimtemonsters, boze tovenaars, prinsen van de onderwereld, ik bevrijd prinsessen, ik ren als een blauw stekelvarken als een gek over de landschappen, ik spring op beestjes, over beestjes, over muren, over hekken, vecht tegen de beste straatvechtkampioen, klim op ladders, beleef avonturen, sla ventjes in elkaar om mijn vriendin te redden, bevrijd mijn familie, bevrijd mijn vriendjes, doe een erg gevaarlijke krantewijk, en ga zo maar door. En, o ja, dat was ik bijna vergeten, ik computer (misschien doe ik dat laatste wel het meeste). Maar ik lees ook hoor (en wat zou ik toch lezen ?).
Joris de Weerd, Wychen

Wij worden al moe van jouw brief.



Frank Vergeldt, Lottum

KANSJE

Ik heb al 3 dagen achter elkaar geprobeerd om Video Game Update te ontvangen maar alle 3 dagen is het niet gelukt. Ik heb alles geprobeerd: via de kabel de golflengte opgezocht, mijn antenne er zo ver mogelijk uitgetrokken. Mijzelf als antenne gebruikt (natuurlijk werkte dat niet) De handleiding 10 keer doorgelezen. Jeroen van Inkel gebeld (in gesprek) Mijn radio terug naar de winkel gebracht. (Zij wisten niet eens wat Video Game Update betekende). Ik was zo wanhopig dat ik een spelcassette in de broodrooster deed en een boterham in de Super Nintendo.
Jullie zijn mijn laatste hoop, kunnen jullie me helpen om Video Game Update te ontvangen? O ja, ik ben nog iets belangrijks vergeten: ik woon in Amsterdam, misschien dat dat helpt bij het ontvangen, want als ik in Friesland zou wonen dan moet ik weer een ander nummer opzoeken dan hier in Amsterdam. Als het dan nog niet lukt dan weet



Koen van Loon, Berkel-Enschot

POST

ik het niet meer, maar met jullie erbij moet het lukken (tenminste ik denk dat er 99,999% is dat het lukt en 0,001% dat het niet lukt , dus is er nog een kansje, denken jullie niet??)

In Amsterdam op de kabel: 107.4 FM. Voor informatie hoe en waar Radio 538 precies te bereiken is: 06-300538.

OMA PESTEN

Onlangs kocht ik PU nr. 3, omdat er een artikel in staat van het meest gewaardeerde spel en sport in de Verenigde Staten en Europa, namelijk de World Wrestling Federation. (In dit nummer ging het over de Royal Rumble op Super Nintendo). Er werden zoals gewoonlijk weer van die domme opmerkingen gemaakt zoals: Ric Flair.... een volle broer van Marco Bakker, met z'n grijze haren...". Dat slaat werkelijk nergens op. Hij heeft wit en geblondeerd haar. Flair heeft 10 keer een wereldtitel gewonnen en heeft wedstrijden van gemiddeld 45 minuten geworsteld. Zijn salaris is het viervoudige van wat jullie kaaskoppen in jullie armzalige en korte levens zullen verdienen, maar dat doet er niet toe. Verder bedachten jullie nog dit: "Als Shawn Michaels niet in zijn snackbar in Purmerend werkt, deelt hij de Back Suplex uit in de ring." Jullie weten niet eens wat een Back Suplex is en het effect van Ric Flair's Figure four leglock willen jullie zeker niet voelen. Met andere woorden, ik begrijp niet waarom die so-called worstelkenners zich verdiepen in het vak terwijl ze zelf niet weten wat ze lullen. Als jullie de populariteit van het Amerikaans worstelen willen bevorderen laat dat dan aan mij over en ga zelf je oma's pesten, if you have any!

Remco Miltenburg, Den Haag

Wij willen best geloven dat die zogenaamde worstelaars aardig verdienen, maar vergis je ook niet in de salarissen van die zogenaamde spel-recensenten.

STOM TOEVALLIG

Ik heb een vraag die veel lezers wel zouden willen weten. Ik ben zelf hartstikke gek van computerspelletjes, dus zou ik het hartstikke leuk vinden als ik later net zo'n baantje had als Adam, Ben, Björn, David, Kees, Michael of Laurens Stolker zou hebben. Maar wat voor diploma's moet je er voor hebben? Ik weet wel dat de meeste speladviseurs etc. er stom toevallig inrolden.

William de Jonge, Nijmegen.

Vroeger zeiden ze tegen ons altijd: als je iets heel graag wil en je bent er goed in en je doet er je best voor, dan lukt het meestal ook wel. Toch hebben de meesten van ons het niet verder geschopt dan journalist. Dus of wij nou de meest geschikte personen zijn om jou te adviseren in je carrière...

VOLK!

Wat doen jullie mij aan. Vinden jullie het leuk om mensen zwart te maken. Ik stuur een brief naar dat dat blad van jullie (weet niet waarom) Ik koop het blad en het staat er niet in! O.K., denk ik, ze hebben het zeker druk. Ik lees andere brieven en wat zie ik: Iemand benoemt mij tot 'Stoerste miet van het half jaar'!. Ik denk, dat laat ik niet op me zitten. Ik schrijf weer. Ik koop weer dat bijstandsblaadje van jullie en wat zie ik? Ik sta er weer niet in. Ik denk. O.K. Ik hou me in, ik laat het blad heel. Dan lees ik een brief van ene Hiddo die commentaar niet goed kan schrijven en die ook nog het lef heeft om mij 'Nerd' te noemen (de dweepy). Nu ben ik rijp voor een dwangbuis geworden. Zeer kwaad dus. En jullie durven te zeggen dat ik niet meer durf te schrijven (eikels) Ik koop nr. 5 en hoopte een van mijn brieven te zien, maar nee hoor. Liggen jullie soms te slapen? Dan lees ik dat ene Ralph iets over mij schrijft! Maar nu is de maat vol! Als deze er niet inkomt, dan ga ik maatregelen nemen (hele harde). Dus ik hoop voor jullie dat deze er nu in staat. Anders ga ik jullie pijn doen!

Marcel Beeks, Groningen.

Ha die Marcel, leuk dat je er weer bij bent. Een hele hoop lezers hebben geprobeerd je na te apen met scheldbrieven. Ze hebben allemaal geen schijn van kans: jij blijft de enige echte. Trouwens, we hadden je wel lekker tuk hè. Heb je al die nummers moeten kopen. Voor niets! Of begin je ons per ongeluk een beetje leuk te vinden? Toch nog maar geen abonnement nemen, jongen, die schok zou misschien te groot zijn.



Kwung Yu Ho, Utrecht

BLOED-DISCUSSIE

Maandag 11 oktober 1993.
Het RTL4 avondnieuws van half 8 begint. Er is weer eens oorlog in Somalië. Opeens komt er een spotje wat er nog meer in het nieuw komt. En dan zie ik Mortal Kombat. Ik dacht nog, verkoopt dat spel zo goed, maar dan komt het. Loretta Schrijver (of zoiets in die buurt) begint te zeuren: er komen steeds meer computerspelen waarin mensen worden onthoofd en waar ledematen worden afgesneden. Er komt een filmpje waarin je 'Mortal Kombat' ziet en het spel 'Night Trap'. Kinderen vinden het spel 'Mortal Kombat' gaaf (wie niet). Maar nu komen de moeders met hun antwoorden: "Het spel is een nachtmerrie voor mijn kind." Maar de journalist zegt: "Er staat een briefje op de kast dat het spel alleen gespeeld mag worden als je boven de 13 jaar bent (zeker voor de moeilijkheidsgraad).
Dinsdag 12 oktober
Ik ga naar de beste speelgoedwinkel van Zoetermeer. Daar zit een oude trouwe computerfanaat. En het gesprek begon: "Waarom willen ze Mortal Kombat MISSCHIEN uit de handel nemen? (dan heb ik het over Nintendo en Sega. Alleen omdat het teveel bloed heeft? Heb je eindelijk een goed vechtspel (Van SF2 wordt je ook ziek) wordt het MISSCHIEN uit de handel genomen. Die moeders in Amerika denken dat zo'n spel maken niks kost. Zo'n spel maken kost wel een paar ton! Heeft Nintendo het bloed eruit gehaald, is het nog niet goed. Ik begrijp dit niet, kinderen van rond de 10 jaar kijken naar de Terminator waar voor het oog van de camera mensen een zwaard door het oog krijgen die er aan de andere kant uitkomt. Waar Predators mensen open snijden en alles eruit halen aan botten en vlees en nieren. En dan vinden ze een computerspelletje te BLOEDERIG!! Rare wezens hoor, die mensen.

Danny van Ingen Schenau, Zoetermeer.

Goed: Danny begint, dus dan gaan we maar in discussie. Ouders moeten niet zeuren zegt Danny, maar ouders zijn niet voor niets ouders. Ze maken zich zorgen en ze willen ergens beginnen in hun strijd tegen steeds meer geweld. Spelletjes hebben niets met de werkelijkheid te maken, zeggen de spelers. Maar is dat waar? Waarom krijgen wij dan brieven die zo grof en onbeschoft zijn dat we ze niet eens durven plaatsen? Woorden-geweld is ook geweld en maar al te vaak begint het daarmee.
Kunnen gewelddadige spelletjes een slechte invloed hebben op sommige mensen? Of loopt het allemaal niet zo'n vaart?
Wij hebben dat waargebeurde verhaal in ons hoofd van dat Amerikaanse jongetje van 10 die om te spelen met de revolver van zijn vader op zijn vriendje schoot en toen heel boos werd omdat zijn vriendje niet meer mee wilde spelen...

YO! POST



HEFTIG COOL

Ik vind jullie blad echt te gek gaaf, heftig cool en zo kan ik nog wel uren doorgaan. Verander niks, precies zo houden. Ik heb ook een vraagje. Wie is de toptekenaar van Power Quest. Die strip is zo ontzettend gaaf. Komt er een stripboek van uit? Ik hoop het. Ik heb nog meer complimenten. De tips zijn zó, en ze zeggen veel over de spellen. Vooral zo doorgaan (niet vergelijken met Barry Stevens) Zelf heb ik Bubsy op de Snes; nog bedankt voor de codes van alle levels Björn!

Bart Keeris, Zeeland.

P.J Frith (zeg maar PJ) is verantwoordelijk voor Power Quest en trouwens ook voor PowerKid. Er komt vast en zeker een stripboek uit van de Power Quest, maar voorlopig zijn we nog niet klaar met de strip.

NINTENDO CD ROM

Ik vind jullie blad op wat grote drukfouten na erg goed (m'n complimenten)! Maar ik wil het hebben over de CD-ROM speler voor Super Nintendo. De één zegt dat hij er in Amerika al is, de ander zegt dat hij helemaal niet komt. Ik heb al aan Club Nintendo gevraagd of hij nog komt, maar dat was zonde voor mijn postzegel (ze wisten het niet) Weten jullie het? Als jullie het nou weten hebben jullie dan ook verdere informatie? (Beeld, geluid, chips, beter als de MEGA CD etc.) En misschien ook een plaatje van hoe hij er uit moet gaan zien (als hij komt dan). Ik hoop dat jullie het wel weten.

Jesse Bijl, Dordrecht.

Wij hebben gehoord van Project Reality een 64-bits spelcomputer van Nintendo (zoiets als de Jaguar dus) die schijnt in de zomer van '95 uit te komen. Maar daar zit geen CD ROM bij. Lees ook het artikel op pagina 50. In de tussentijd is er eigenlijk niets te verwachten van Nintendo (zegt Nintendo zelf) tenzij ze toch plotseling weer vriend en vijand verrassen.

GESTOORDE PAPEGAAI

Mijn complimenten voor jullie blad. Ik ben een jongen van 12 jaar en helemaal bezeten van mijn SNES. Ik speel er elke dag op en terwijl ik speel zingt, onze volledig gestoorde papegaai een deuntje mee. Op het moment dat ik de computer aanzet begint onze papegaai te zingen. Niet gewoon een deuntje, nee, vooral het liedje van SMW. Hij bootst ook alle andere sounds na. Soms begint onze papegaai spontaan een paar Turtles liedjes te dreunen. Dit doet hij het liefst als we erg geconcentreerd ergens mee bezig zijn. Nou, dat was dat. Veel succes met jullie blad.
All systems go!

Kevin de Harde, Zaandam.

Ja, ja en onze hond blaft het Wilhelmus. Moeten wij dit zomaar geloven? Als jij een bandje opstuurt met het gezang van jullie papegaai, dan zorgen wij dat die maffe vogel van jullie op de radio komt. En als je geen bandrecorder hebt, dan mag hij 'live' in de uitzending.

POWERKID

Wat een gaaf blad is dit, zeg. Alleen de foto's zijn soms een beetje onduidelijk. Wat ik me afvraag, is hoe jullie dit vol gaan houden! Jullie bespreken nu zo veel spellen, dat er volgens mij niet genoeg spellen zijn om dit zo iedere maand vol te houden! O ja, ik heb in Yo! Post gelezen dat er lezers zijn die Powerkid een muppet of iemand uit Sesamstraat vinden. Trek je daar maar niks van aan! Powerkid is te gek! Power Quest is ook erg leuk. Jullie zouden ook wat meer tips & trucks in jullie blad kunnen zetten. Over die Mario vs Sonic-ruzie, waarom ruzie maken? Ik zelf speel Mario-spellen ook liever dan die van Sonic, maar waarom zou je er kwaad om worden?

Martijn v.d.Rijdt, Heeswijk-Dinther

PJ (spreek uit: piedjee) laat danken voor het hart onder de riem.

XXX

Ik ben Saskia en ik ben 14 jaar. Ik zelf ben niet zo'n computerfanaat maar de rest van de familie wel. Ik heb een gameboy met wel 2(!) spelletjes. M'n broertje heeft een gameboy, N.E.S. en S.N.E.S. (verwend joch) Geintje hoor!. M'n ouders hebben het niet zo met Nintendo's, zij brengen hun tijd door op Apple's. Mijn broertje koopt Power Unlimited altijd en ik lees hem, Niet omdat ik zoveel van computers houd, maar ik vind het zo'n melig blad! De brieven vind ik het leukst. Ik vind het ook goed dat jullie kritiek op de vormgeving serieus nemen. Ook de reviews zijn erg grappig. Vooral als jullie een spelletje afkraken! Ik heb nu bijvoorbeeld PU nr. 4 voor me. Op blz 35 staat een review over het spelletje 'Plok'. Het lijkt me voor mij het ideale spelletje. Nu moet ik alleen m'n broertje overhalen om hem te kopen.! Ik hoop dat jullie niet zo saai en serieus worden als de andere computerbladen.
-xxx- aan het testteam

Saskia Hofstede, Alkmaar.

Hoor eens, lieve Saskia, wij zijn een heel serieus blad hoor. Dat afkraken moet je zien als een soort consumentenbescherming. Als wij dat niet deden zou je broertje bijvoorbeeld wel eens het verkeerde spel voor je kunnen kopen.



Marcel Tuin, Nieuweschans

POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM

NIEUW!

MORTAL SUNDAY

Zondag 21 november organiseerde de winkelketen Games R Fun de eerste Nederlandse Mortal Kombat kampioenschappen in de Amsterdamse discotheek Escape. Deze kampioenschappen gingen samen met een feestje van de skateboardwinkel Rodolpho's en besloegen de hele zondag. Om twaalf uur 's middags stroomden de eerste deelnemers al binnen om hun krachten aan elkander te meten. Het games-gebeuren speelde zich af op het podium van de Escape terwijl in de zaal een gigantische halfpipe was gebouwd voor de skaters.

'Skate-nonsens'

Met grote verbazing bekeken de altijd koele 'gamemasters' de levensgevaarlijke stunts die de skaters in de ramp uitvoerden. "Ik ben echt niet down met die skate-nonsens," gaf een dertienjarige lid van de PU-side mij te kennen. Ik knikte instemmend. Ons soort mensen zweet niet graag. Wij kunnen uren lang een sport beoefenen zonder uit onze stoel te komen. Wij zijn koel. En houden niet van die overdreven onzin. Het was dan ook een heuse cultureclash tussen de in veel te grote kleren uitgedoste skaters en de kortgeschoren in sportkleding getooide 'gamemasters'.

Kombat op filmdoek

De voorronden duurden de hele middag. Hoe verder deze vorderden hoe drukker het werd op het podium. De finale werd om half vijf gespeeld op een groot filmdoek zodat alle aanwezigen konden meegenieten van het bloedvergieten. Dit maakte deze beslissende ronde net zo spannend als een gemiddelde interland voetbalwedstrijd. Het nadeel was dat de presentator het nodig vond om de finale van commentaar te voorzien terwijl hij nauwelijks kaas gegeten had van de Mortal materie.

Finalisten Kombat

De eerste twee finalisten waren Jimmie en Jermaine die, allebei in de gedaante van Lu Kang, drie matches moesten vechten om uit te maken wie er door ging voor de eerste of tweede plaats. Jimmie won deze wedstrijd. Hierna gingen de twaalfjarige Richard en de elfjarige Diego met elkaar op de vuist. Richard speelde Scorpion en Diego was Sonya. Hier was de overwinning voor Diego. Richard moest daarna met Jermaine uitvechten wie van hen de derde en wie de vierde plaats ging veroveren. Na een extreem spannende wedstrijd was het Richard die de derde plaats in de wacht sleepte. Nu ging het er om spannen. Wie zou verder door het leven gaan als de Mortal Kombat kampioen '93?

Final Kombat

De spanning was in de zaal te snijden. Iedereen hield zich muisstil terwijl op het podium Jimmie en Diego in diepe concentratie het startsein afwachtten. De eerste wedstrijd werd gewonnen door Jimmie, de tweede was voor Diego. Nu kwam het er op aan. In de derde wedstrijd hadden de beide strijders (Sonya en Lu Kang) ieder één match gewonnen. Zelfs de irritante presentator hield even zijn muil toen dit laatste gevecht aanbrak.

Taktiek (en geluk)

Met een flinke dosis taktiek en een vleugje geluk wist Diego uiteindelijk zijn tegenstander op een 'Finishing move' te trakteren. De elfjarige winnaar werd onder een luid aplaus onthaald door de jury die hem zijn prijs, een Neo Geo ter waarde van 1400 gulden, overhandigde. Blozend nam Diego de prijs, die ongeveer zo groot was als hijzelf, in ontvangst. Om daarna net als iedereen de Escape te verlaten en zich weer te mengen in de iedere dag op straat-versie van Mortal Kombat.



NAZIBAL

In het illegale circuit van PC-spelletjes is het niet ongebruikelijk dat je zo af en toe een 'fout' spelletje tegenkomt; spelletjes waarin je de tweede wereldoorlog dunnetjes kunt overdoen of met behulp van een groep fanatieke terroristen vliegtuigen moet opblazen. Dit soort extremiteiten kom je niet snel tegen bij de spelletjes van de twee belangrijkste fabrikanten van home-consoles, Nintendo en Sega. Die screenen het materiaal dat ze op de markt brengen nauwkeurig op sexistische, racistische en extreem gewelddadige elementen. Toch kwam Nintendo onlangs in opspraak toen men in het Super-Nes-spel Super Baseball 2020 wat dubieze figuren aantrof. In dit honkbalspel ben jij de aanvoerder van het menselijke team en speel je tegen een team van levensgevaarlijke robots. Hoe beter je speelt hoe gemener en gevaarlijker de robots worden. Na zestien uur foutloos gespeeld te hebben wordt je opeens geconfronteerd met een nieuw robotloos team dat onder andere Marcos, Lenin en de top-nazi's Goebbels, Goering en Himmler bevat. Hoe dit heeft kunnen gebeuren is Nintendo onduidelijk, maar blij zijn ze er niet mee. Het zal waarschijnlijk wel een ziek geintje van één van de Japanse programmeurs zijn die er van uit ging dat de bobo's bij Nintendo niet de moeite zouden nemen om het spel tot het laatste level te controleren. Daar heeft hij gelijk in gekregen, maar of het getuigt van een goed gevoel voor humor is nog maar de vraag.

NIEUW!

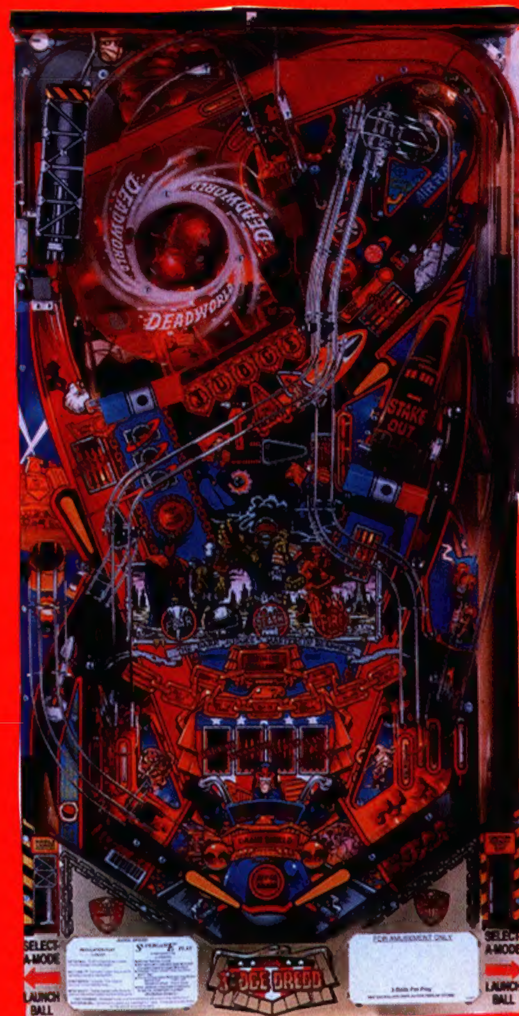
AMATEURSPELERS IN TOPTEAM

Het populairste spel in de arcade op dit moment is NBA Jam. In de Verenigde Staten levert dit basketbalspel zo'n vijfduizend gulden per week per machine op. Het zijn niet alleen de fantastische graphics en de soepele controls die dit spel tot zo'n grote hit maken. Om de spanning erin te houden zijn er wat extra's in het spel verstopt. Extra's die zo gewild zijn dat men er in Amerika een apart computernetwerk voor heeft opgezet. 'Nerdnet' noemen de mensen bij fabrikant Midway dit netwerk waarop geobsedeerde NBA Jammers hun informatie uitwisselen. Zo verspreiden ze bijvoorbeeld het nieuws dat wanneer je aan het begin van het spel niet je eigen initialen en geboortedatum intoetst maar MJT, March 22, er een nieuwe speler verschijnt. Hij ziet er niet uit als het prototype basketbalgod, met z'n broodmagere lijf en lange haar, maar speelt gemakkelijk de Michael Jordan's en Clive Barkley's van het veld. Het is Mark Turmell, de hoofdprogrammeur van NBA Jam, die op het scherm gezegend is met bovenaardse basketbalkwaliteiten. Behalve Turmell zijn er nog dertien andere geheime basketballers verstopt in het spel. Stuk voor stuk zijn die gebaseerd op bestaande medewerkers van Midway en straat-basketballers die model hebben gestaan voor de actie-shots van het spel. Zo is het lichaam van Dominique Wilkins niet van de 'cannonball-slammer' zelf maar behoort het toe aan Willie Morris jr., een portier uit Los Angeles die in zijn vrije tijd semi- professioneel basketbalt. Om hem te kunnen spelen moet je de initialen WIL, Jan. 1, invoeren. Een andere truc: wanneer het Tonight's Match Up scherm verschijnt moet je alle knoppen van zowel Player 1 en 2 ingedrukt houden en de beiden joysticks naar beneden houden. Player 1 belandt dan opeens in een driedimensionale strijd tegen tanks! Het best bewaarde geheime van NBA Jam is hoe je de twee cheerleaders kunt spelen. Bij 'Nerdnet' zijn ze al zover dat ze de namen van deze twee babes hebben kunnen achterhalen. Het blijken namelijk Lorraine Olivia en Kerri Hoskins te zijn, twee dames die ook al te bezichtigen waren in de Playboy. Na lang snuffelen in de archieven van dit blootblad moeten hun geboortedata ook wel te vinden zijn maar daarmee is het probleem nog niet opgelost. Want welke combinatie van hun initiaal je ook gebruikt, geen Playmates op het veld. Volgens Midway zitten ze er zeker in dus wij blijven het proberen en houden julie op de hoogte.

EROTISCHE POWER TOP 40

Op zichzelf was het een goed idee, vonden wij zelf. Men neme een lijst met de best verkochte en best geteste spellen van '93 en bombardeert die tot de POWER TOP 40. Voortaan, zo zeiden we in nummer 5, wordt deze POWER TOP 40 door jullie samengesteld. Bel een bepaald 06 nummer en dan vertelt de computer je verder wel wat je moet doen. Helaas ging het een beetje mis. De firma die die 06-nummers voor ons regelt, was een beetje in slaap gesukkeld of zo. Wie het bewuste nummer belde, kreeg de erotische horoscoop aan de lijn. Na een weekje ontdekten we die fout pas en toen kwam er een andere boodschap achter het telefoonnummer.

Wat wij niet begrijpen is waarom onze trouwe lezers ons niet gewaarschuwd hebben. Alles wat we verkeerd doen, krijgen we meteen op onze boterham, en terecht; alleen over dit foutje hebben we niemand gehoord. We hebben toch het sterke vermoeden dat een aantal lezers quasi voor de vorm wat nummers heeft zitten roepen tegen een 06-lijn die daar helemaal niets van begreep. Het is natuurlijk ook mogelijk dat gewoon niemand gebeld heeft en dat daarom niemand iets gemerkt heeft. Misschien vinden jullie dat hele TOP-40 gedoe niet zo'n sterk idee. Daarom willen we nu eerst even afwachten. Ten eerste willen we eerst van onze lezers even horen wat ze van een TELETOP 40 vinden. Ten tweede moet die firma van die 06-nummers ons overtuigen van het feit dat het voortaan goed komt.



FLIPPEREN MET JUDGE DREDD

Van Judge Dredd, de rechter en jury en beul van Mega-City One in de 22-ste eeuw, is helaas nog steeds geen tof actiespel gemaakt, maar het nieuwe produkt van Bally kan dit gemis voorlopig redelijk goed compenseren. Samen met het Amerikaanse Midway hebben ze namelijk een flipperspel gemaakt met niemand anders dan de meest gerespecteerde en gevreesde ordebewaarder in de hoofdrol. Wat een Judge Dredd is? Heb je soms de afgelopen jaren doorgebracht op een onbewoond eiland? Judges zijn genetisch gemanipuleerde politieagenten die de orde bewaren in de Mega-steden van de toekomst. Dredd is de opperjudge in Mega-City One, een wereldstad met 400 miljoen inwoners waarvan een aanzienlijk deel gezien moet worden als crimineel. Het elite-corps van de Judges voorkomt dat de anarchie compleet is, vooral met behulp van een systeem van supersnelrecht dat de Judges volmacht geeft wetsovertreders direct streng te straffen. Maar genoeg hierover, lees de strips die al sinds 1977 verschijnen en respecteer de hoge cultwaarde van Judge Dredd. Of ga over een tijdje naar de film kijken die op het ogenblik wordt gemaakt, met Sylvester Stallone in de hoofdrol. En geniet ondertussen van de Deadworld Multi-Ball, de Space Station Robotic Arm, de Chain Features, Mad Bombers, Prison Breaks, de strijd om de jackpot tegen de vier Dark Judges en het allerbeste: de mogelijkheid om met twee spelers tegelijk te flipperen! Way to go, Judge.

NIEUW!

SUPER STREETFIGHTER II

Heb je net Streetfighter II Turbo en de Championship Edition onder de knie, komen die jongens van Capcom weer met wat nieuws op de proppen; Super Streetfighter II. Een geheel vernieuwde versie van deze 'beat'm up'-klassieker die je, zeer waarschijnlijk, op korte termijn in de speelhallen kunt verwachten. Niet alleen is SSF II verrijkt met een groot aantal nieuwe moves voor de inmiddels legendarische vechtmachines, er zijn ook vier nieuwe streetfighters aan het tournooi toegevoegd en de graphics hebben een flinke opknapbeurt ondergaan. Zowel de decors als de characters zijn daar flink op vooruit gegaan. De vier nieuwe vechtersbazen zijn: Thunderhawk, een op wraak zinnende indiaan. Fei Long, een Bruce Lee-achtige figuur. Cammy, een vrouwelijke James bond, en Dee Jay, een Jamaicaan die uit de muziekindustrie is gestapt en een carrière als streetfighter is begonnen. Deze nieuwe characters nemen uiteraard ook hun eigen 'stages' mee. Een andere drastische verandering is het gegeven dat er bij iedere match een winnaar wordt aangewezen. Bij dubbele knock-outs of vechtpartijen waar helemaal geen knock-outs zijn is de winnaar degene die de meeste punten gescoord heeft. Het is dus van levensbelang om tactisch te spelen. Wat ook een leuke nieuwe dimensie geeft is de 'Tournament Battle'. In Japan wordt nu aan een systeem gewerkt waarbij vier beeldschermen aan elkaar verbonden zijn zodat het 'tournament' door acht mensen gespeeld kan worden. Ander Streetfighter nieuws is dat op de Streetfighter II kampioenschappen die onlangs in Tokyo werden georganiseerd (en waar maar liefst 6000 mensen aan meededen) Capcom directeur mr. Nakamura bekend maakte dat er hard gewerkt wordt aan een SFII animatiefilm. De rode draad van deze getekende film wordt de strijd tussen Ryu en M.Bison maar ook de andere tien characters uit SFII Championship en Turbo zullen meespelen. De regie is in handen van Steve DeSouza (die het script schreef voor Die Hard en Die Harder).



NIEUW!

SuperVision: Chinese handheld

China heeft blijkbaar besloten de agrarische revolutie achter zich te laten, de industriële ontwikkeling over te slaan en in één stap het digitale tijdperk in te stappen. Op het Centraal Planbureau in Bejing moet het doorgedrongen zijn dat Nintendo in 1992 het meest winstgevende bedrijf ter wereld was en de productie van games hard- en software het magere bruto nationaal product wel eens zou kunnen spekken. Het eerste resultaat van dit marktgerichte denken is de SuperVision, een handheld GameBoy look-a-like met koptelefoon en het spel Crystball bijgeleverd. De SuperVision wordt in Nederland geïmporteerd door Audio Sonic en door het bedrijf MDM officieel gedistribueerd. Het grote voordeel van deze handheld is dat het goedkoop is; het kost maar ƒ 79,95 terwijl de spelletjes tussen de ƒ 25,- en ƒ 35,- kosten.



GAME-GABBER

Dit klinkt allemaal zeer portemonnee-vriendelijk dus we namen de boel even onder de loep om te kijken of de SuperVision ook aardige spelen oplevert. Het kastje van de Chinese handheld is een wat lomp vormgegeven versie van de welbekende GameGabber. De vierpuntsdruktoets is anders: letterlijk vier druktoetsen, wat geen onaangename bediening oplevert maar wel alleen maar 4-way scrolling. Het zicht op het LCD-scherm kan uitstekend bijgesteld worden en levert een helder beeld op. Het geluid doet net zo ingeblikt aan als bij de concurrentie. Maar, hoe zit het met de spelen?

OUD SPEL OP NIEUW APPARAAT

Soepel glijdt de Crystball cartridge in de gleuf bovenaan het apparaat. 'Travell Mate' staat verkeerd geschreven op het scherm en dan verschijnt er een spel waar tien jaar geleden veel van mijn vrienden volledig aan verslaafd waren: met een balkje moet een balletje gekaatst worden die bakstenen bovenaan het scherm wegzapped waarna het balletje met steeds grotere snelheid terugveert. Het balkje bewaakt een groot gat en het is dus zaak vliegende keep te spelen. Een uiterst simpel spel met een beproefde en zeer degelijke gameplay.

DONKEY KONG OP HERHALING

Het tweede spel levert nog meer flashbacks op van vervlogen tijden: SuperKong. Donkey Kong was eind jaren zeventig één van de eerste LCD-helden. Voor de SuperVision-conversie is weinig aan het concept veranderd. Een aap bekogelt een klein mannetje dat op zijn beurt weer Kong belaagt. Mik Kong uit de lianen en de overwinning is behaald: het is wederom een lastig en verslavend spel.

SCHATGRAVEN EN ROTSKOPPEN

Treasure Hunter is een lastig doolhof waarin je schatten moet verzamelen. Probleem is alleen dat er een weg gegraven moet worden langs allerlei rotsblokken die dan spontaan op het hoofdje van de schatgraver vallen. Zijn alle schatten verzameld dan moet binnen de tijdslimiet de uitgang gevonden worden. Goed in dit spel is dat je het kunt pauzeren en dan over het hele labyrint kunt scrollen.

KAT EN WEESMUIS

Het leukste spel bleek Witty Cat. Een arm weesmuisje is op voedseljacht in de proviandkast. Via een trampoline bereikt hij de hogergelegen platforms waar wijn, kaas en overige lekkernijen gescoord kunnen worden. Vervelend alleen is dat er een heel peleton katten achter de grappig geanimeerde muis aanzit die hem op ingenieuze manieren in de val lokken. Met dit spel werd de SuperVision dan uiteindelijk toch mijn 'travell mate'.

Wordt de SuperVision een even groot succes als de afhaal Chinees? Momenteel zijn er zo'n dertig spelletjes beschikbaar voor het systeem; spelen die zo lijken weggelopen uit het digitale Oudheidsmuseum. Toch maakt de prijs van SuperVision erg veel goed en is het samen met de spelen prima handgehouden reisgezelschap. Toch, echt succes zal het pas krijgen met een spel van het kaliber Sonic of Mario.

NIEUWS

ORAL KOMBAT

De cd 'The Sound Of Super Mario' die we in het vorige nummer introduceerden was nog maar het begin van wat de nieuwste trend in de muziekindustrie lijkt te worden. Deze maand zijn er twee nieuwe cd's op de markt gekomen die nauw verbonden zijn met het medium computerspelletjes. Geen vreemde ontwikkeling als je je beseft dat de muziekindustrie steeds meer terein lijkt te verliezen aan de spelletjesfabrikanten. De eerste 'spel'-cd is uitgekomen bij Virgin, een maatschappij die zich zowel met spelletjes als muziek bezig houdt, en is gebaseerd op Mortal Kombat. De muziek is keiharde techno met een veelvoud van samples uit de populaire 'beat'em up' zoals 'Finish Him' en 'Excellent'. Een duister collectief dat luistert naar de naam The Immortals is verantwoordelijk voor deze bloederige aanval op je oorkanalen. Ook de Wu Tang Klan laat weinig van je trommelvliezen heel. Deze acht man tellende rapgroep claimt uit de tempel van Shaolin te komen en maakt muziek met dezelfde dicipline waarmee ninja's hun vijanden om zeep brengen. Hun debuut-cd 'Enter The Wu Tang' is doorspekt met samples uit kung-fu films en vechtspelletjes. Het klinkt haast of het Ryu, Bison, Scorpion en Kano zijn die aan het rappen zijn en gehakt maken van hun tegenstanders. Een aanrader voor alle leunstoel-ninja's.



PC-TV



Het Amerikaanse bedrijf Sigma Designs heeft kort geleden een ReelMagic MPEG-standaard full motion video-speler uitgebracht. Dit is een grafische kaart die ingeplugd moet worden naast de VGA kaart in de PC en maakt het mogelijk Video-CD en -games met full motion video op een 386 te spelen.
MPEG-compressie (Motion Pictures Experts Group) is een formaat dat alle CD-fabrikanten als standaard hebben afgesproken voor de manier waarop de data van full motion video op de disk wordt bewaard. Deze afspraak houdt in dat alle nieuwe CD-video's en films op elk systeem kunnen draaien die de MPEG-standaard ondersteunt. De informatie op de disk is onmiddellijk oproepbaar en kan zonder verlies van snelheid worden afgespeeld. Er is weinig fantasie voor nodig om te begrijpen wat voor een revolutie de ReelMagic teweeg kan brengen voor PC-gaming.

TV OP PC

Wanneer je in het bezit bent van een CD-ROM kun je op je PC beelden gaan afdraaien die dezelfde snelheid (30 frames per seconde) en kwaliteit hebben als je van de televisie gewend bent. ReelMagic werkt al op een standaard 16 megaherz 386 PC met standaard 16 kleuren VGA-kaart.

PLEASE TRY AGAIN

Volgens de PU-doctrine staat of valt een technologische innovatie met de software. Spelontwikkelaars kunnen een heel nieuw level van realisme toevoegen aan hun games. In Engeland krijg je bij aankoop de MPEG-versie van het spel 'Return to Zork' kado. Het starten van dit spel heeft onmiddelijk de 'Kaduunk' factor van de kaak die openvalt tot op het scheenbeen. Prachtig real time beeld met vet CD geluid. Maar eenmaal aan het spelen besef je dat dit huwelijk tussen film en games net iets te snel gesloten is. De programmeurs zijn vergeten er een fatsoenlijk spel van te maken.

DESKTOP MOVIES

Dit neemt niet weg dat er nog steeds een zeer veelbelovend stukje hardware voor de PC-gebruiker bijgekomen is. En binnen een jaar zullen bedrijven als Virgin, LucasArts en Psygnosis zorgen voor de kwaliteitstitels die het nu nog ontbeert. Maar er zijn ook nieuwe CD-klanten bijgekomen en dat zijn de Hollywood studio's. Zij kunnen nu massaal hun films gaan omzetten naar Video-CD. De eerste klassieker voor de PC is al uit, de kaskraker 'Top Gun' met Tom Cruise in de hoofdrol. We hopen dat ook deze vergissing snel rechtgebreid wordt en er binnenkort ook echt goeie films op onze PC-buis te zien zullen zijn.

FUTURISME IN ROTTERDAM

Na Amsterdam heeft Rotterdam sinds november ook een ruimte waar de bevolking kan deelnemen aan het futuristische spel `Lasergame'. In het eerste nummer van Power Unlimited beschreven we al uitgebreid hoe een lasergame werkt, maar voor het gemak geven we nog maar even een korte samenvatting. Een lasergame is een labyrintachtige ruimte die je betreedt met een hightech vest met sensoren om je lichaam en een laserwapen in de hand. Individueel of in groepsverband (maximaal 20 personen tegelijk) probeer je punten te scoren door te vuren op de sensoren op het vest van een tegenstander. Wordt iemand geraakt, dan kan die persoon gedurende een paar seconden zijn of haar wapen niet gebruiken. Licht-, muziek- en rookeffecten dragen bij aan de ogenschijnlijke realiteit van de ruimte waarin de laserstrijd zich afspeelt. In Rotterdam duurt een spel 20 minuten en kost ƒ12,50. Na zessen en in het weekend betaal je een riks extra.

THE LASERZONE • OVERBLAAK 56 • 3011 MH ROTTERDAM



© ROTTERDAMS DAGBLAD

EVEN VOORSTELLEN

De jury, de mannen van de punten. Naar eer en geweten, tot diep in de nacht, onder protest van vrienden en vriendinnen spelen ze de spellen. Ze worstelen zich door de handleiding, mishandelen hun joysticks en joypads. Liters koffie en cola, veel te veel sigaretten. En dan, vaak na dagen ploeteren en piekeren, delen ze de punten uit. Streng maar rechtvaardig.

ANDERE MENING?

Niet eens met de mening van onze testredacteuren? Dat kan. Moeten ze wat jou betreft meteen allemaal ontslagen worden? Dat kan ook, maar dat wordt al iets moeilijker. Of misschien heb je een oplossing voor een probleem waar onze man steeds over struikelt. Bemoei je er gerust mee, schrijf! Je loopt natuurlijk het risico dat je meteen de klos bent om zelf recensies te gaan schrijven.

POSTBUS 9194, 1006 CC Amsterdam



Tekeningen van Adam, Ben, Bjørn, Kees en Michael van Tonnie van Es uit Hoofddorp. Thomas (naar Kees) van Jeffrey Weller uit Diemen



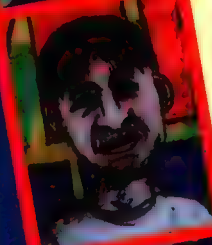
ADAM

Adam draagt een geheim plan met zich mee: iets wat zich alleen af en toe verraadt door z'n afwezige blik in de verte. Hij verblijft de laatste tijd veel in de toekomst en meent te weten hoe die eruit gaat zien. 1994 schijnt namelijk het jaar te zijn waarin de toekomst zich gaat afspelen en Adam gaat die bepalen. Eh, beam him down, Scotty.
Spel van de maand: SplatterHouse 3 (Sega MegaDrive).



BEN

Het komende jaar gaat Ben het eens nemen van de geneugten van het leven. Sinds kort is hij verhuisd naar een veelkamerige woning en hebben centrale verwarming, zijn vriendin en vier katten zijn oude warmwaterkruik overbodig gemaakt. Ben wenst zichzelf veel comfort in het nieuwe jaar.
Spel van de maand: Battle of the Robobabes (PC).



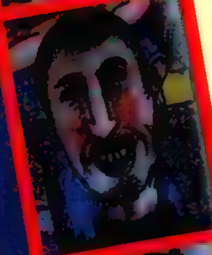
BJØRN

In 1994 zal Bjørn's imperium zich verder uitbreiden. Het is zijn voornemen met enkele spraakmakende producties op mediagebied de aandacht te trekken. In zijn al halfgevulde agenda voor het komende jaar staan radio, televisie, film, bladen en interactieve media centraal. Met de term 'GAMES' daaronder rood omcirkeld. Bjørn ruikt het avontuur en hij is nu eenmaal een Speler...
Spel van de maand: Super BomberMan (SNES).



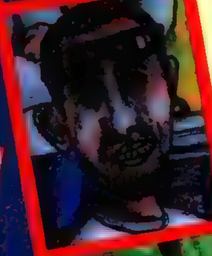
DAVID

David leidt zijn leven met de controle van een Zen-meester. Zijn huis is een tempel van vlijtige rust, in zijn ogen schuilt een diepe blik van kalmte, hij heeft zijn zaken op een rijtje en de chaos op orde. In het nieuwe jaar hoopt David de besognes van alledag wat van zich af te schudden en een boek te gaan schrijven: een avonturenboek over zijn tijd als visser in de golf van Alaska.
Spel van de maand: F/A18 Hornet (Mac).



KEES

Degenen die willen weten hoe de stem van heer de Koning klinkt moeten elke maandag tussen 10 en 12 uur 's avonds afstemmen op Radio 3. Kees stelt elke week het hiphop-programma van Villa 65 samen en je zult hem bij tijd en wijle met rappe tongriem de interviews horen afnemen. Zijn ware specialiteit is dan ook de rap, van nu af aan 'Oral Kombat' geheten. Zijn voornemen voor 1994 is zoveel mogelijk tijd in het Walhalla (New York) door te brengen.
Spel van de maand: Lethal Enforcers (Sega CD & MegaDrive).



MICHAEL

In 1994 zal niemand Michael 'sweaten', het wordt zijn feessie, het hele jaar door. Veel tijd zal hij weer in Frankrijk doorbrengen om te werken als tourmanager van de groep Traffic Jam, maar hoogstwaarschijnlijk heeft dat ook veel te maken met een Parijse scharrel die zijn aandacht opslokt. Hij zal daarom volgend jaar nog geen doctorandus Nederlands worden.
Spel van de maand: Rock & Roll Racing (SNES).



THOMAS

Het afgelopen jaar vervulde Thomas z'n vervangende dienstplicht bij Amnesty International. Wat hij daar onder ogen kreeg gaf hem een zicht op een hele zieke wereld. Het komende jaar hoopt hij in een wereld te vertoeven met wat meer rozegeur en maneschijn. En een hele hoop ga mes!
Spel van de maand: Mario All Stars (SNES).

ZO WORDEN DE PUNTEN VERDEELD IN DE BALKEN

GRAPHICS
Een ander woord voor beeld. Lopen de mannetjes echt of stuiteren ze maar zo'n beetje door het beeld. Is je ruimteschip een zwevend driehoekje of kun je de klinknagels tellen. Zijn de teksten leesbaar of krijg je na vijf minuten lezen barstende koppijn.

GELUID
Klinken raketten als spijkers over schuurpapier of barsten de levensechte laserbeams uit je speakers. Krijg je de zenuwen van steeds hetzelfde pokkedeuntje op de achtergrond of heeft Amadeus Beethoven zelf de soundtrack verzorgd. Zijn de stemmen levensecht.

PLUS- EN MINPUNTEN
Een paar opvallende positieve en negatieve kenmerken uit het spel

HOUDBAARHEIDS
Sommige spellen zijn zo moeilijk dat het wel een paar maanden duurt voordat je ze onder de knie hebt. Die hebben dus vanzelf een lange levensduur. Andere spellen raak je nooit meer aan als je ze eenmaal hebt uitgespeeld. En dan zijn er nog spellen die je na vijf minuten helemaal doorhebt, maar die je toch maanden blijft spelen. De houdbaarheid zegt dus niets over moeilijk of niet moeilijk, maar wel over waar voor je geld.

AKTIE-REAKTIE
Alle blokjes geel: een spel met uitsluitend aktie.
Alle blokjes rood: een spel dat het moet hebben van taktiek en strategie.
De meeste spellen hebben iets van beide. Dus een beetje aktie en een beetje strategie. Deze balk zegt dus iets over het soort spel.

HET EINDCIJFER.
1-4 Zonde van je spaarpot. Deze spellen zijn bedoeld om stof te verzamelen in de winkel. Lekker laten liggen.

4-6 Twijfelgevallen. Denk goed na voordat je tot aanschaf overgaat. Onze testers aarzelen maar misschien heb jij een goede reden om dit spel toch te kopen.

7-9 Kwaliteit. Hop naar de winkel.

9 en hoger. Hoogste kwaliteit. Superspellen. Spellen met zo'n hoge waardering mogen zich tooien met de eretitel POWER UNLIMITED POWER PREMIUM.
Deze spellen horen absoluut in je bezit te zijn.

RAPPORT
GRAPHICS 8,8
GELUID 7,0
Te gekke animaties
Veel humor
Veel verschillende vijanden
Veel levels
Je kan geen andere speler kiezen
Het geluid is wat minder
TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP
AKTIE
TAKTIEK
9
PU Power Premium

SPELCOMPUTER
Bij elke test staat in de balk onderin aangegeven voor welke spelcomputer het spel geschikt is. Als het spel voor de PC is, worden ook de systeemeisen vermeld.

PRIJZEN
Ook in de balken staan de prijzen vermeld.
Hier moet je even opletten.
Prijzen zijn altijd ADVIES-prijzen.
De winkeliers zijn soms vrij om een spel goedkoper (of natuurlijk duurder) aan te bieden.

Eindoordeel

POWERKID is enthousiast.
Het is maar één mening, maar je hebt tenminste een beetje houvast.

POWERKID twijfelt.
Misschien heb jij een goede reden om je niets van die twijfels aan te trekken, anders oppassen.

POWERKID waarschuwt
Hij zou dit spel in elk geval nooit aanschaffen.

Dank! Dank!
Spellen en apparatuur om op te spelen werden ter beschikking gesteld door:
ATARI, Vianen (03473-77272)
NINTENDO, Nieuwegein (0340251353)
INTERSERVICES, Tiel (03440-14234)
SEGA NEDERLAND, Postbus 366, 1270 AJ Huizen
OMEGA ELECTRONICS, Echt (04754-87444)
VANDEWATER ENTERPRISE, Amsterdam (020-6880205)
COMPUTER COLLECTIEF, Amstel 312, Amsterdam (020-6223573)
VIRGIN MEGASTORE, Amsterdam
COMPENDIUM, Hartenstraat 14, Amsterdam (020-6381579)
MDM, Amsterdam (020-6368796)

SUPER BO



Super Bomberman is wat mij betreft het beste aktie/taktiek spel sinds PacMan! Dit spel is niet uit te spelen, want met z'n vieren blijft het altijd een uitdaging. Als er één van de vier beter is dan kunnen de andere drie tegen die ene speler vechten. OK, de graphics en het geluid zijn niet fantastisch maar omdat ze simpel zijn blijft het spel overzichtelijk. Zoals op de verpakking staat is Super BomberMan geschikt voor kinderen en volwassenen. Dit is niet overdreven, dus pas goed op want anders zitten je ouders continu achter jouw SuperNES! BJØRN

Een behoorlijk eind ten noorden va Peace Town, de geboortestad va BomberMan, ligt de moderne we reldstad Diamond City. Daar houde Carat Diamond en Dr. Mook een ro bottoernooi met Namaak Bomber Man om de gevechtstechniek va de echte BomberMan te stelen Black BomberMan wil het allemaa voorkomen maar zijn kasteel word ingenomen. White BomberMa helpt Namaak BomberMan or

BOMMETJES EN MANNETJES

Drie keer raden waar het spel over gaat. Inderdaad: over bommetjes en mannetjes. Het concept is heel simpel: vernietig met bommen alle tegenstanders en haal het laatste veld. Of, als je in Battle Mode speelt, vernietig je medespeler binnen de gestelde tijd van twee minuten. Het speelveld is niet zo groot. Precies net zo groot als één televisiescherm. Er is dus geen sprake van horizontale of verticale scrolling. Alles speelt zich af binnen de grenzen van een beeldbuis. Gelukkig doet dit niets af aan het spel. In zo'n klein veldje kan nog een behoorlijke partij actie gehaald worden!

NORMAL MODE

Er zijn dus twee manieren om het spel te spelen: Normal Mode en Battle Mode. Ze zijn allebei even leuk en ook allebei met 2 spelers te spelen. Eerst komt hier een beschrijving van de Normal Mode.

Met één speler moet BomberMan binnen de tijd alle vijanden van het scherm vagen en de uitgang vinden. Als dit luk gaat hij naar het volgende niveau. De vijanden zijn in het begin nog makkelijk te verslaan: één bommetje is al voldoende. Later in het spel verschijnen vijanden die je met meerdere explosies moet vernietigen of die zelfs bommen opeten of zelf bommen leggen. BomberMan zelf is in deze fase nog niet zo sterk. Hij kan maar één bom per keer leggen en moet dan wachten tot die is geëxplodeerd, daarna kan hij pas weer een bom plaatsen

BOMBERIDIOOT

Naast vijanden moet hij ook muren omblazen om de uitgang te vinden en om bij de vijanden te komen. Pas wel op, hij kan ook zelf door zijn eigen bommen worden geraakt! Als een muur is opgeblazen liggen er soms ook extra dingen waardoor hij sneller kan lopen, meer bommen kan leggen, grotere explosies heeft of de bommen weg kan boksen of duwen. Er zijn ook dingen waarmee BomberMan meer tijd krijgt of extra levens of meer punten. Pas wel op voor het doodshoofd, want daarmee wordt BomberMan behekst en dan kan niemand voorspellen wat er gebeurt! Hij kan bijvoorbeeld als een idioot bommen gaan leggen of extreem traag gaan lopen. Uiterst gevaarlijk dus.

BATTLE MODE

Met z'n tweeën is de Battle Mode heel leuk. Het doel is simpel: vernietig je tegenstander en win. Er zijn een aantal verschillende velden waaruit gekozen kan worden en deze hebben allemaal andere eigenschappen. Verder is het spel hetzelfde als de Normal Mode. Alleen komen er geen andere vijanden in voor dan de BomberMannen zelf.
Een leuk level om er even uit te lichten is level 10. Hierin zijn alle BomberMannen die meespelen uitgerust met een maximum aan attributen. De explosies zijn zo groot dat ze het hele veld bestrijken en de BomberMannen kunnen acht bommen achter elkaar leggen. Ook kunnen ze de bommen wegstompen of wegduwen. Hier gaat het dus



Introscherm: bommen los



Springplanklevel. Boing!

SUPERNES
Prijs: ƒ 149,00 • Fabrikant: Hudson Soft

E W
MBERMAN

Dr. Mook, nee wacht, White BomberMan helpt Black BomberMan om Peace Town te vernietigen. Nee, zo zit het niet, DiamondMan dwingt Carat Speciaal om Oranje BomberVrouw met Namaak BomberDiamand en Dr. Mook in een potje MonopolyMan te vernietigen. Of zoiets. Ach, het verhaal doet er ook niet toe verder. Het spel is fantastisch!

LEES!


Warpzone to hell


15 minutes of fame


Normal Mode landkaart


Wereld 1-1 van de Normal Mode


Powerzone. Explosiegevaar

RAPPORT

GRAPHICS 7,8

GELUID 7,5

▲ Niet uit te spelen

▲ Met z'n vieren tegelijk te spelen

▲ Normal Mode en Battle Mode

TENMINSTE SPEELBAAR TOT 1996

AKTIE — TAKTIEK

96

Power Premium

om grof geweld: omsingel de tegenstanders met een rij dodelijke bommen en maak dat je uit de buurt komt!
Er is ook een level met 'warpzones'. Dat zijn plaatsen die, als een BomberMan er op gaat staan, hem op een andere plaats neerzetten. Dit kan heel ingewikkeld zijn.

SUPER MULTITAP

Een extra mogelijkheid in de Battle Mode is om de computer te laten meespelen. In principe kunnen er zo twee spelers en twee computerspelers mee doen, of één speler en drie computerspelers. Met gebruik van de Super Multitap of een ander 4-spelers apparaat is het zelfs mogelijk om met z'n vieren tegelijk tegen elkaar te spelen!

VEILIG ACHTER DE BOMMEN

Het spel zit dus vol met actie. Maar een dom actiespel is het in ieder geval zeker niet. Taktiek is erg belangrijk! Probeer tegenstanders in een hoekje vast te zetten door er bommen omheen te gooien. Soms is het erg moeilijk om in de gaten te houden op welke plaats het veilig is om te staan wanneer alle bommen exploderen. Snelheid en taktiek zijn dan ook de trefwoorden van dit spel.

ROCKY RODENT

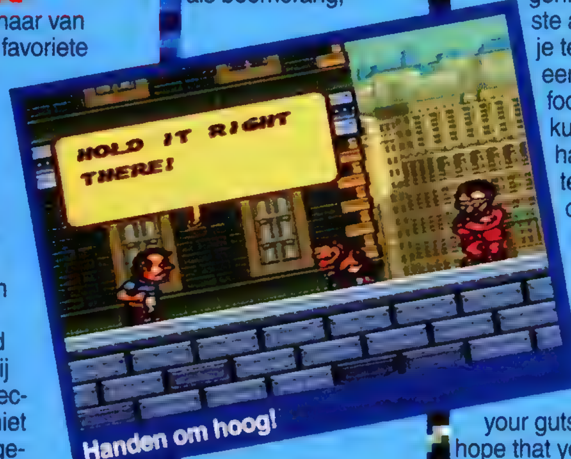
Rocky Rodent is een haarbal naar mijn smaak. Zijn grootste hobby is eten en daarbij laat hij zich door niets en niemand in de weg staan. Een van zijn favoriete gewoontes is om eerst in een restaurant alles te eten wat op de menukaart staat om daarna keihard weg te rennen. Maar parasiteren is niet zijn enige bezigheid. Want wanneer de nood het hoogst is, is onze held altijd bereid een handje te helpen.



Verrassing in de vuilnisbak

GERECHTIGHEID EN GRATIS ETEN

De eigenaar van Rocky's favoriete restaurant, Pie Face Balboa, is radeloos. De Maffia heeft zijn dochter ontvoerd omdat hij zijn protectiegeld niet heeft afgedragen. Rocky gaat proberen om haar uit de handen van de Maffia van Don Garcia te bevrijden. Niet alleen vanwege zijn gevoel voor gerechtigheid, maar ook omdat hij per ongeluk in een vreetbui de rekening van de Maffia voor Pie Face had verorberd en omdat Pie's dochter ook de kok is van zijn favoriete restaurant alwaar hij, wanneer hij haar terugbrengt, voor altijd gratis kan eten.



Handen om hoog!

KILLER-KAPSELS

Gewapend met een levensgevaarlijk kapsel (ongeveer zoiets als Adam op zijn hoofd heeft) gaat hij de strijd met de georganiseerde misdaad aan. Het bijzondere kapsel kan gebruikt worden als boomerang, springplank, katapult en liaan. Om al deze functies te benutten moet Rocky wel zijn haardracht zo nu en dan aanpassen.

SCHELDEN DOET PIJN

Onderweg komt Rocky een aantal attributen tegen die de strijd wat makkelijker maken. Prik, giet of smeer ze op je hoofd en aanschouw met eigen ogen hoe Rocky's haardracht verandert. Zoals ik al zei heeft iedere haardracht zijn eigen functie. De Mohawk kan als een soort werpster dienen, met de Spike kun je de tegenstanders aan je haar reigen, de Braid is een supervlecht die zeer bruikbaar is als zweep en de reuzeveer zorgt ervoor dat je huizehoog kunt springen. Het coolste attribuut dat je tegenkomt is een megafoon. Hiermee kun je naar hartelust de tegenstanders uitschelden en ze zo een hartverlamming bezorgen; "I hate your guts and I hope that you die !"


Dodelijk kapsel in aktie

NESTHAAR

Een andere aangename verrassing is Rocky's vriendje Pecky die onverwacht te hulp schiet. Pecky is een klein parkietje dat van aanpakken weet en de maffiosie een stevige hoofdpijn bezorgt. Het nadeel aan deze gevleugelde vriend is dat hij op Rocky's hoofd bivakkeert waardoor zijn extreem funky hairdo verborgen blijft onder een vogelnestje.



Rocky Rodent is een melig platformspel. De levels zijn mooi vormgegeven en de diverse haarstijlen maken het 'vechten' niet al te snel eentonig, zoals dat vaak wel het geval is bij platformspelletjes. Alleen jammer dat ook Rocky het grote nadeel heeft van alle post-Mario platforms; na een aantal uren intensief spelen liggen de zes levels achter je en Don Garcia voor je op de grond. Daarna zal het niet vaak meer voorkomen dat je Rocky Rodent in je SNES schuift.

KEES

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

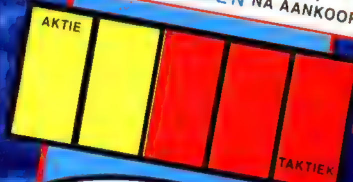
GELUID 8,0

▲ Dolkomisch

▲ Verfrissend

▼ Eenvoudig uit te spelen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP



8

SUPERNES

Prijs: ƒ 169,95 • Fabrikant: Irem America Corp

Rock N' Roll Racing

Zoals beloofd in PU nr. 4 is hier de tweede Cybersport Special, met deze keer: Rock N' Roll Racing. Als je nog geen achtien bent en je dus nog geen rijlessen mag nemen, grijp dan nu je kans om deel te nemen aan het verkeer op een manier waar je de rest van je leven de vruchten van zal plukken.

NIET REMMEN MAAR RACEN

Rock N' Roll Racing lijkt rechtstreeks afgeleid te zijn van het verkeersgedrag in de binnenstad van Amsterdam op een drukke vrijdagmiddag. Remmen voor bejaarden en moeders met kinderen is er niet bij. De opzet is uiterst simpel: telkens strijden vier mutanten om de punten in een race die gaat over vier ronden. Maar net als de verkeerssituatie in Amsterdam vraagt R&R Racing meer van de verkeersdeelnemer dan alleen goed sturen en in je spiegeltje kijken.

TAXISTISCH GEWELD

Op de eerste planeet moet je het opnemen tegen Viper MacKay. Viper MacKay is een voormalig taxichauffeur, die er genoegen in schept om nog net voor de finish een geleide raket in je gloednieuwe Battle Trak te planten. Daarmee zijn we meteen aangekomen bij de bijzondere mogelijkheden die R&R Racing onderscheiden van de gewone race-spelletjes. De wagens zijn gepantserd en voorzien van de nieuwste technologische snufjes op het gebied van de moderne oorlogsvoering. Je kunt deze aanschaffen in de Hot Rod-Shop van Fast Eddie.

NITRO HELPT

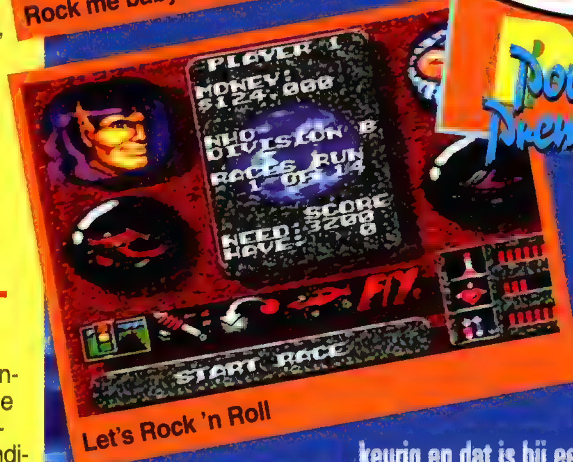
Het vergt enige investering, maar zonder hittezoekende raketten en fragmentatiemijnen ben je snel uitgeschakeld. In Eddie's winkel kun je ook je bepantsering en je schokdempers 'upgraden'. Andere hulpmiddelen zijn de 'Nitro-Charges' waarmee je een korte, heftige stuwing in je motor krijgt, soms net genoeg om een fraktie van een seconde eerder dan je tegenstander de finish te bereiken. Taktisch inzicht bij het besteden van je zuurverdiende prijzengeld is een vereiste, want naarmate je vordert in de competitie wordt ook de tegenstand steeds taaier.

EERSTE HULP BIJ ONTPLOFFINGEN

Als je materiaal in orde is, kun je je concentreren op de race zelf. Vaak is het taktisch gezien verstandiger om bij de start iets achter de andere wagens te blijven hangen, zodat je ze met een paar raketten kunt slopen. Vermijd de landmijnen die verstrooid over het parcours liggen. Mocht je toch op een mijn rijden of getroffen worden door een projektiel van de tegenstander, dan is het zaak om zo snel mogelijk over een verbanddoos heen te rijden voordat je explodeert.


First rock!


Rock me baby



Let's Rock 'n Roll

















Ondanks alle hi-tech wapens blijft R&R Racing in de eerste plaats een race-spel dat het uiterste van je stuurmanskunst vraagt. De controls luisteren uiterst nauwkeurig en dat is bij een race-spel van levensbelang. De muziek bij het spel is precies wat je op zou zetten als je in je Golf GTI op vrijdagmiddag spookrijdend door de Amsterdamse binnenstad scheurt, bloeddorstig punten scorend door je medeweggebruikers van de weg te drukken. R&R Racing is een topper die met een dot gas met alle andere race-spelletjes afrekent.

MICHAEL



SUPERNES
Prijs: ƒ 169,95 • Fabrikant: Interplay

KEVIN KEEGANS PLAYER MANAGER

In de voetbalwereld kan een balletje raar rollen. De ene dag ben je de gevierde trainer en de volgende dag sta je in de coffeeshop tafelvoetballers te coachen. Niet dat het behalen van goede resultaten automatisch betekent dat je je werkzaamheden als coach voort mag zetten, maar als een club slecht presteert, kun je er vergif op innemen dat je in no-time de laan wordt uitgestuurd.

SPELERS BIJ HET VUIL

Bij Player/Manager ligt de nadruk niet op het instrueren van de spelers. De enige invloed die je op hun spelkwaliteiten kunt uitoefenen is bepalen welke spelers je waar opstelt. Het Managergedeelte beperkt zich voornamelijk tot het voeren van een aan-en verkoopbeleid waarbij spelers die iets minder presteren afgedankt worden als oud vuil. Aardig realistisch dus.

TEAMS EN TRANSFERS

Het vergt enig geduld om alle facetten die een rol spelen bij het managen van een voetbalclub te beheersen. Het voetbalspel wordt op deze manier een soort tekst-adventure, iets dat de echte voetbalfans onder ons niet bijster zal interesseren.

Om even te schetsen hoe gecompliceerd het management-gedeelte in elkaar steekt: er zijn drie divisies met elk zestien teams. In elke divisie kunnen twee teams promoveren en twee degraderen. Behalve je eigen club zijn er dus zevenenveertig clubs die de hele tijd wedstrijden spelen en spelers kopen en verkopen. Dit doen ze weliswaar buiten je gezichtsveld, maar wil je enigszins concurreren, dan zul je je toch echt op deze transfermarkt moeten begeven.



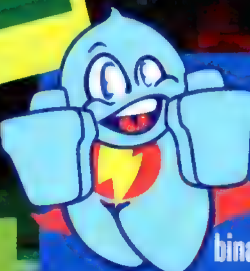
Voetbal rebus


Tijd is geld, reken maar

NIET LULLEN, MAAR VOETBALLEN

Gelukkig zit er bij Player Manager voor de voetballers met een minder zakelijk instinct ook een gewone voetbaloptie, waarbij de bal gewoon rond en het veld rechthoekig is. Dit is een opgepepte versie van Kick-Off, de oorspronkelijke versie op de Amiga spelcomputer. Het duurt even voordat je dit al voetballend in je voeten krijgt, maar als je de techniek eenmaal beheerst speelt het heerlijk. De controls reageren lekker snel en bij spelhervattingen na bijvoorbeeld een vrije trap kun je de bal met de after-touch heerlijk om de muur heen krullen.

Het passen en ontvangen van de bal vereist enige handigheid omdat je de knop in moet drukken vóórdat je de bal ontvangt. Als je de knop dan weer loslaat pass je de bal naar je medespeler, mits je natuurlijk de juiste kant op stuurt.



Kevin Keegans Player Manager is een spel dat zijn geld meer dan waard is. De combinatie van taktiek in het zakelijke gedeelte met de pure gameplay in de Kick-Off optie is bijzonder goed uitgewerkt. Iets wat beter had gekund is de manier waarop je tussen de verschillende menu's heen en weer moet schakelen. Een overvloed aan ikonen maakt dat je om de haverklap terug moet naar de handleiding om wijs te worden uit de wirwar van mogelijkheden. Voor een spel dat gepresenteerd word als hèt spel dat alle andere voetbalspelletjes overbodig maakt had dat beter gekund, maar Player Manager blijft een schot in de kruising.

MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

▲ Dopey spelaktie

▲ Zeer snel

▼ Sober geluid

▼ Sobere graphics

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8

SUPERNES

Prijs: ƒ 159,00 • Fabrikant: Imagineer

NBA ALL-STAR CHALLENGE

Ben je er klaar voor om jezelf te meten met de grootste sterren uit de Amerikaanse NBA? Klaar om Patrick Ewing of Clyde Drexler af te troeven en de basketbalgroten der aarde een lesje te leren dat ze niet snel zullen vergeten? Grijp dan nu je kans met NBA All-Star Challenge, want de enige andere manier om een aantal van de best betaalde sportsterren ter wereld op hun eigen gebied te bestrijden zal 's avonds in je bed zijn, als je ligt te dromen.

ÉÉN IN PLAATS VAN ALLEN

NBA All-Star Challenge verschilt van de gebruikelijke basketbalspelletjes doordat je alleen één speler tegelijk kunt bedienen. Hiermee vult dit spel meteen een leemte die door teamsportspellen als Bulls vs. Blazers wordt achtergelaten. Hierbij maken de vele spelers het veld meestal zo onoverzichtelijk dat je aan echt basketbal niet meer toekomt. De bal is dan nauwelijks meer te zien en de verschillende spelers rennen door elkaar als een kleuterklas zonder juf. De kracht van NBA is dan ook dat je de individuele techniek van het basketbal onder de knie moet krijgen om tot resultaten te komen.

DRIEPUNTERS OP VIJF PLAATSEN

Het spel kent vijf spelopties. Bij One-on-One speel je tegen de computer of tegen een kameraad. In de Free Throw Competition kun je jezelf oefenen in het nemen van vrije worpen. Er zweeft een cursor rond de basket, die precies op de juiste plaats moet staan op het moment dat je afdrukt. De Three Point Shootout-optie laat je vanaf vijf verschillende lokaties buiten de driepuntslijn je geluk beproeven. De bedoeling is om binnen de tijdslimiet zoveel mogelijk driepunters te maken.

PAARDENBAL

Een typische straatvariant is het H.O.R.S.E.-spel, waarbij je zo mooi mogelijk moet scoren. Je tegenstander moet deze aktie vanaf dezelfde plaats evenaren. Lukt hem dit niet dan wordt de eerste letter van het woord 'Horse' achter zijn naam toegevoegd. De eerste speler die het volledige woord achter zijn naam heeft staan verliest.

De laatste optie is het One-on-One Tournament. Je selecteert vier spelers en hun vier tegenstanders. Het is de bedoeling dat er uiteindelijk één winnaar overblijft. Bij deze optie komen de verschillen tussen de spelers onderling om de hoek kijken. Hun kundigheid is namelijk rechtstreeks afgeleid van de NBA-statistieken. Sla de sportpagina's er dus nog eens op na en kies verstandig.



Jordan vs Bird


Driepunt-shootout



Michael Jordan in goede tijden



In dit spel geen kluwen spelers meer waartussen je de bal maar met moeite kunt onderscheiden, maar een overzichtelijk speelveld waarop alleen je individuele techniek telt. De controls zijn zeer nauwkeurig en de combinatie van je springvaardigheid, samen met de snelheid waarmee je de knoppen bedient, bepaalt hoe succesvol je bent met scoren. Voor alle dubbel-linkshandigen een spel waarmee ze eindelijk eens kunnen leren hoe het ècht moet, maar ook niet te versmaden voor de ervaren computersporter.

MICHAEL

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 9,0

 Piepende sneakers

 Zuivere controls

 De diepte is weg als de bal 'vrij' is

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP





PREVIEW

ALIEN VS PREDATOR

Zoals iedereen weet is de wereld zo rond de 25-ste eeuw een beetje te klein geworden om met z'n allen op te wonen. Om die reden en omdat mensen nu eenmaal graag koloniseren, zijn in allerlei uithoeken van het universum planeten bewoonbaar gemaakt. In onze overmoed hebben we echter geen rekening gehouden met de gevaren die deze planeten herbergen. Misschien zijn andere, vijandelijke wezens ons al voor geweest?

LIEVER ALIENS DAN AARDLINGEN

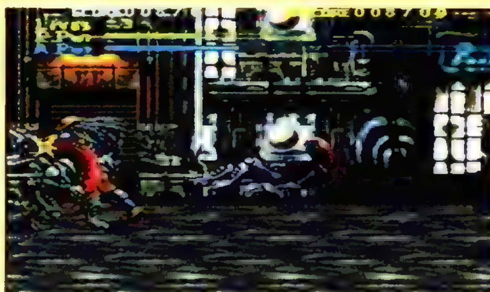
Na de slachtpartij in de film Predator ging de speler van de titelrol naar de bioscoop en zag Aliens 1, 2 en 3. Hij raakte onder de indruk van de kracht en het doorzettingsvermogen van die beesten en hij kon zich goed identificeren met hun lelijkheid. De aliens leken hem een veel grotere uitdaging dan de sukkelige mensjes. Maar waar kon hij ze vinden? Op het avondnieuws meldde een chagrijnige presentator dat aliens waren gezien op de planeet Nieuw Sjanghai, een van de kolonies van de Aardlingen. Gewapend met zijn laser en een goed boek (het is een pokke-eind van Aarde naar Nieuw Sjanghai) begon hij aan zijn nieuwe missie: alle aliens uitmoorden.



Superheld door slice geveld

MACHO ALIEN

Tot genoegen van de Predator vochten de aliens in Nieuw Sjanghai dapper terug: ze sloegen, schoten, beten en probeerden hem zelfs te bespringen. Met handen en voeten en met behulp van speren, discussen en zijn ingebouwde laser vocht Predator door tot hij alle aliens in en onder de stad had vermoord. In een ondergrondse tunnel wachtte een super-alien hem op maar deze wist Predator met zijn 'slide' te overmeesteren. Omdat in de stad verder geen aliens meer waren ging hij op jacht in de wildernis, waar hij behalve de gebruikelijke alientjes een echte macho alien tegenkwam, die evenwel niks had in te brengen tegen de Predator-slide.



Alientje geslacht



Kill da bitch!

MAMMA ALIEN IS BOOS

Midden in de wildernis doemde ineens een vliegveld op waar het krioelde van de aliens inclusief een vliegend monster en andere super-aliens. Hier gebruikte de Predator vooral zijn laser want de andere manieren van vechten hadden weinig effect op de gigantische beesten. In de liften stikte het van de eieren waarin zogenaamde 'face-huggers' zaten: beestjes die op gezichten springen en dan hun prooi laten stikken. Gezellige huisdieren. Even dacht Predator dat hij alles had gehad, toen er een gigantische heks met een skibril op voor haar lelijke neus verscheen! Hak! Predator uitgeschakeld! Tussen zijn halfgesloten oogleden zag hij nog net de grijnzende kop van de moeder-alien. Of waren het de woorden 'Game Over'?



Alien vs Predator is een soort platformversie van Streetfighter. De moeilijkheidsgraad en de gevarieerde bewegingen van de Predator maken het spel tot een goede middenklasser. Een nadeel is dat er maar 10 levels zijn met in totaal zes eindbazen. In de 'Expert'-mode is het spel uitdagend, razendsnel en zeer moeilijk. Al versla je de Aliens in het begin met gemak, de Ultra Aliens zijn bijna onverslaanbaar!

BJØRN

RAPPORT

GRAPHICS	7,8
GELUID	8,0

- ▲ Action Replay 7E105C03
- ▲ Stereo geluid
- ▲ Instelbare Lives en Continues
- ▼ Weinig variatie en levels

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8³

SUPERNES

Prijs: ƒ 179,95 • Fabrikant: ActiVision

CHUCK ROCK

Hunga Bunga! Ach ja, die Neanderthalers waren nog niet zo welbespraakt als wij beschaafde mensen. Op een zonnige nazomerdag keert Chuck Rock terug van de mammoetjacht. Tot zijn grote schrik blijkt zijn lieftallige vrouw Ophelia te zijn ontvoerd door Gary Gritter, een Neanderthaler van het lompe soort die al een tijdje een oogje op Ophelia had. Voor Chuck is de grens van het fatsoen bereikt en hij trekt erop uit om ten eerste zijn vrouw te vinden en ten tweede die Gritter eens kennis te laten maken met zijn knots. Eindelijk gebeurt er weer eens wat spannends in het Neanderdal!



Ready to Rock?


De laatste der Brontoburgers

ONTBERINGEN GAAN VOOR DE VROUW

Op zoek naar zijn Ophelia, voor die tijd een hele mooie dame, krijgt Chuck heel wat voor zijn kiezen. Voordat zij ooit weer samen in hun riante premie-A grotwoning gezellig kunnen gaan leerlooien zal Chuck vijf ontberingen moeten doorstaan. In de eerste beproeving moet hij zich zien te redden in de prehistorische jungle. De meest vreemde beestjes staan hem naar het leven. Dit klinkt misschien ongevaarlijk maar die beestjes zijn wel efficiënte killers.

De tweede fase speelt zich af in de ingewanden van een werkende vulkaan. Zelfs hier schijnt leven te kunnen bestaan! Eenmaal uit de vulkaan duikt Chuck het moeras in. Die kerel moet wel waanzinnig verliefd zijn om zo doortastend zijn weg te zoeken naar Ophelia...

HET GEHEUGEN VAN EEN MAMMOET

In de vierde beproeving komt Chuck in een heuse ijstijd terecht. Blauw van de kou komt hij daar in het bosslevel een van de mammoeten tegen die hij tijdens de eerdere jachtpartij achterna had gezeten. En mammoeten vergeten niet snel! Nog een klein stukje Chuck, en je kunt Ophelia weer in je armen sluiten. Je hoeft alleen nog maar naar de dinosaurussenbegraafplaats. Maar pas op, dood is op deze begraafplaats een relatief begrip. Neem het niet al te letterlijk!



Chuck ontdekt het gebruik van gereedschap

BEUKEN MET DIE BUIK!

De wapens waarmee Chuck zich kan verdedigen zijn zeer primitief. Hij kan stenen oppakken en weggooien naar zijn tegenstanders. Maar het mooiste en meest efficiënte wapen is zijn uitgezakte buik! Even diep ademhalen en knal, de een na de ander vliegt van het scherm af, de afgrond in! Dat krijg je met al die prehistorische vreetfeesten!

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

▲ Lekker melig

▲ Mooie beelden

▼ Af en toe erg langdradig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIJF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIE

75



Chuck Rock is een erg goed spel. Alleen had ik bij het spelen af en toe het gevoel dat het even rechtlijnig in elkaar zit als de Neanderthalers uit de tijd waarin het zich afspeelt. "Niet lullen maar rammen!" Uit de graphics blijkt duidelijk dat de ontwerpers behoorlijk melig waren. Kijk alleen maar eens naar het uiterlijk van onze Chuck; wat een lichaam! En in het laatste bosslevel moet Chuck het opnemen tegen een dinosaurus met bokshandschoenen en een boxershort aan. Chuck Rock is een aanrader, ook vanwege de lange houdbaarheid en de mooie graphics. Chuck semo rock Chucky!

THOMAS

SUPERNES
Prijs: ƒ 149,00 • Fabrikant: Sony Imagesoft Inc.

REVIEW

UTOPIA

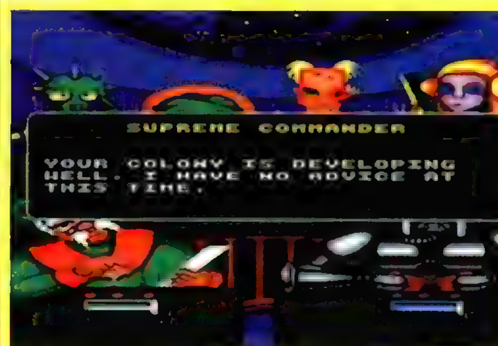
Utopia betekent denkbeeldige, volmaakt gelukkige staat, volgens onze dikke vriend van Dale. Denkbeeldig? Wat weet hij er nou van? In Jaleco's strategiespel ligt het aan jou of een dergelijke staat mogelijk is. En wat houdt volmaakt gelukkig trouwens in? Geen honger, geweld, misdaad, ziekte of verveling en dan wel voor iedereen? Op aarde lukt dat nooit, maar ver in de toekomst, in een nog onbekend sterrenstelsel, mag jij als leider van een nieuwe kolonie het utopie-ideaal nastreven op één van tien te kiezen planeten.


Ik ben ook architect


Wat een pracht wereld



Daar woon ik nu!



En daar vangen ze dan zo'n hoog salaris voor

BOZE BUREN IN HET PARADIJS

Trouwens, tussen het utopia en jouw beleid staat een probleem. Jouw kolonie is niet de enige. Een agressieve gemeenschap van aliens woont al op de gekozen planeet en houdt niet van naaste buren. Kies je thuiswereld daarom goed, ook al omdat iedere planeet z'n eigen unieke klimaat, natuurlijke bronnen en geografische landschap heeft. Sommige planeten zijn rijk aan groene wouden, of vol azuurblauw water dat reikt tot ver voorbij de horizon, terwijl andere planeten slechts bestaan uit woestijnen met hier en daar een rots of een stukje mos.

WERK, WERK, WERK

Alle begin is moeilijk en voor jou als leider nog moeilijker want je bouwt je kolonie uit het niets op. Je vult de wereld met woningen, lucht- en watervoorzieningen, voetbalstadions, ziekenhuizen, laboratoria, voedselcentra, radarinstallaties, raketbasissen enz. Alle beslissingen liggen bij jou en naast de financiële en organisatorische rompslomp van de staat heb je ook nog te maken met mensen die een hoge levensstandaard eisen. Vermijd daarom dat de mensen op elkaar gepakt wonen, zorg voor voldoende voedsel- en luchtvoorraden en bedwing de milieuvervuiling.

GOEDE RAAD IS GRATIS

Gelukkig beschik je over een zestal Adviseurs met ieder een specialiteit: financiën, krijgsmacht, civiele diensten, onderzoek, psychiatrie en koloniale zaken. Luister goed naar hun adviezen alvorens beslissingen te nemen.
Behalve adviezen geven zij regelmatig een overzicht van de stand van zaken in de nieuwe kolonie.
Dat is belangrijk, want aan de hand van deze gegevens stel jij de budgetten vast, bepaalt welke gebouwen waar te construeren, zoek je naar minerale grondstoffen, handel je met andere koloniën, leg je de toekomstplannen vast voor de alsmaar groeiende populatie en bereid je je voor op eventuele vijandelijke aanvallen.

VOLGENDE PLANEET A.U.B.

Als het regeren er voor de dag opzit save je het spel.
Zolang de aliens je niet vernietigen of een akelig virus je van de planeet veegt begint het spel de volgende keer waar je het laatst stopte.
Tja, aan Utopia komt geen einde.



De Utopia 3D wereld op het scherm heeft veel weg van de Populous serie (zie PU 5) maar is een stuk duidelijker en gemakkelijker te bedienen. Eenvoudig navigeren en klikken op de ikonen en je wens wordt vervuld. Zoals bij alle strategiespelen moet je er wèl van houden want aktie zit er niet in dit spel. Maar voor de liefhebbers is Utopia beslist één van de beste in het genre; een spel-utopia als het ware. DAVID

RAPPORT

GRAPHICS 8,8

GELUID 8,5

- Makkelijke bediening
- Leuke muziek
- Goed spelscenario

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZEVEN MAANDEN NA AANKOOP



8,7

SUPERNES
Prijs: ƒ 159,00 • Fabrikant: Jaleco

WING COMMANDER THE SECRET MISSIONS

BELONING: MEER GEVAAR

Aan boord van de Tiger Claw bereid je je voor op de komende missie en drinkt nog even een spacebiertje met je collega's in de Officiers Club alvorens die zijn niet vooruit te branden! Als je de dag doorkomt sturen ze je morgen misschien op escorte of patrouille, je weet het nooit. De Kolonel tovert altijd wel een van zijn vijf gevaarlijke missies te voorschijn.

Nog niet zolang geleden, halverwege de 27ste eeuw, ontving jij orders om het TCS Tiger Claw squadron te verplaatsen van de Vega sector naar de Deneb sector in het Goddard systeem, waar een Kilrathi vloot meedogenloos een mensenkolonie decimeerde. Bovendien rapporteerde de inlichtingsdienst dat dezelfde vloot deze sector terroriseert met het uittesten van haar nieuwste geheime wapen. Het lot van het universum ligt in jouw handen; volg de Kilrathi krijgers tot achter de vijandelijke linie, vernietig het ruimteschuim en elimineer de dreiging van hun nieuwe dodelijke wapen.

je de definitieve orders van Kolonel Hacyon ontvangt. Vandaag vlieg je de Hornet, één van de vier types Terran-jagers, om een basis te verdedigen. Je vindt alles best zolang het maar niet een Scimitar klasse jager is,

ROOD MOET DOOD

De Hornet vliegt strak door de ruimte. Je ogen glijden met regelmaat over de videodisplay en de andere instrumenten. Witte en blauwe puntjes krioelen over het radarscherm maar zolang het daarbij blijft is er niks aan de hand. Plotseling verschijnt er aan de rand van het radarscherm een kluitje rode stippen. Het is zover. Een squadron Kilrathi jagers nadert met hoge snelheid in formatie en breekt tijdig uiteen voor de aanval. Jouw squadron volgt het voorbeeld. Je zet de aanval in op een toestel dat op een Gratha-jager lijkt. Die zijn wat traag maar beschikken over hele zware bewapening en moeten kosten wat het kost vernietigd worden. Gas terug, richten en vuren!



Oei, dat gaat niet goed

PLEZIER IN EEN MIJNENVELD

Opeens schudt je toestel heftig heen en weer. Raketten knetteren om je heen. Een blik op de radar en je ziet dat er een Kilrathi achter je zit. Vol gas, hard naar links, naar rechts, maar de vijand kleeft aan je staart. Dan gooi je het gas helemaal dicht en remt zo snel als je kunt.

Te vroeg! Door de overwinningroes liet je je aandacht even verzwakken. Je toestel vloog een mijnenveld binnen.



Buiten is het koud. Binnen zit Iceman.

Ja, ja, bijna!

RAPPORT

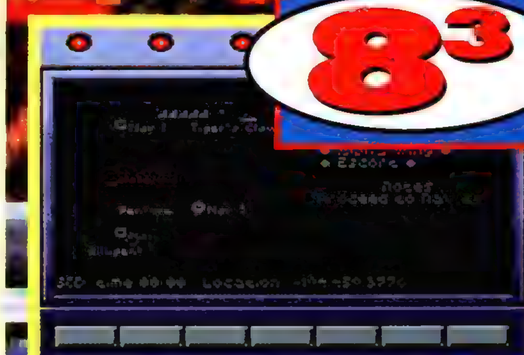
GRAPHICS	8,4
GELUID	7,2

- ▲ Soepele graphics
- ▲ Ace level supermoeilijk
- ▼ Landen te makkelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE

8³



Waar moet dat heen!



Secret Missions is een vervolg op Wing Commander en net zo spannend. De piloot kiest uit een Rookie en een Ace level. Rookie is een makkie maar Ace vraagt het uiterste van je piloterij. Niet iedereen zal de kleine veranderingen toejuichen. De piloot kan de wingman niet meer vertellen om aan boord te blijven zodat hij in zijn eentje ten strijde moet trekken. Het landen daarentegen is nu geen probleem meer. De piloot vraagt om permissie en vliegt simpelweg richting het schip; te makkelijk eigenlijk. Niettemin een leuk stukje spacegoed.

DAVID

SUPERNES

Prijs: ƒ 169,95 • Fabrikant: Mindscape

TOURNAMENT

Teenage

Even op adem komen na alle Super, Turbo en Tournament Streetfighters. Geen gespierde blonde halfgoden, Bruce Lee-klonen of andere misvormde vechtmachines, maar schildpadden als helden van deze nieuwste 'beat'm up'.

LEO, RAPH, DON EN MIKE

Je kent ze natuurlijk wel van de televisie; die vier schildpadden die denken dat ze na de schriftelijke cursus 'Hoe en Wat Ninja' de wereld kunnen redden. De pizzabrunch van onze helden Leo, Raph, Don en Mike wordt bruut onderbroken door een flinke portie slecht nieuws. Master Splinter, de hoogbejaarde mentor die de drie schildpaden de wetten van de ninja bij heeft gebracht, is ontvoerd. De schuldige is, zoals in ieder Teenage Mutant Ninja Turtles avontuur, hun aartsvijand Shredder. Dit soort acties schreeuwen natuurlijk om gerechtigheid.

VOOR GELD EN GEWELD

De enige manier waarop de Teenage Mutant Ninja Turtles Master Splinter kunnen bevrijden is door deel te nemen aan het televisie-spektakel 'Tournament Fighters'. Er valt ook nog een hoop geld te verdienen dus de wapenstokken, werpsterren, dolken en vechtstokken worden subiet uit de kast gehaald.

HAAIEN, VLINDERS EN PEULESCHILLETJES

De weg naar de overwinning is bevuild met zes leden van Shredders elite, die niet bepaald een vriendelijk indruk maken. Armaggon, een kruising tussen een pitbull en een haai, is je eerste tegenstander. Daarna volgen de Kremlin Wingnut, de robotninja Chrome Dome, het vlindermeisje Aska en het monster War. Peuleschilletjes voor de ervaren vechtmachines onder jullie.

Wanneer je deze vijf tegenstanders hebt verslagen ben je beladen met geld en sta je oog in oog met Shredder zelf. Maar niet te vroeg gejuicht; na deze gemuteerde heggeschaar wordt je nog verrast met een onverwachte kandidaat, de gruwelijke griezel Karai.



Dollarbill Y'ALL

TOURNAMENT FIGHTERS: SNES VERSUS SEGA

De Sega-versie van Tournament Fighters is dramatisch slechter dan die voor de SNES. Dat is vooral te wijten aan de krakkemikkige graphics en de stroefe besturing. Wanneer je niet in het bezit bent van een zesknoppige controlpad is het bijna onmogelijk om zonder verzwikte vingers voorbij level drie te komen.

TRAGE SEGA TURTLES

Hier zijn die schildpaden helemaal zielig. Ze bewegen zich net zo traag over het scherm als die krengen in de vrije natuur schijnen te doen en beginnen dom te grijnzen wanneer ze afgeranseld worden. De decors zijn, wanneer je ze sowieso al kunt zien, ook wat corny. Kortom een grote domper voor de Megadrive-bezitters. Zonde, want Tournament Fighters is een leuk spel; onze vrienden bij Sega hebben het deze keer verprutst. Het is te hopen dat je een vriendje met een SNES hebt.



Jason is down

RAPPORT SUPERNES

GRAPHICS 8,5

GELUID 8,0

 Weer 'ns wat anders

 Grappige grahics

 Beetje kinderachtig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



8⁵

SUPERNES
Prijs: ƒ 179,95 • Fabrikant: Konami

IT FIGHTERS

Mutant Ninja Turtles



Check this Griezel



Tournament Fighters is een verfrissend vechtspel. Aangezien iedere vechter is uitgerust met drie special moves en het ook mogelijk is om de kracht en snelheid te veranderen hoeft dit spel zeker niet onder te doen voor de 'normale' vechtspelletjes. De decors zijn mooi en gevuld met grappige figuranten (zo wordt je in de autosloperij aangemoedigd door Jason uit Vrijdag De Dertiende). Wat ik wel begon te missen na een tijdje spelen is de mystieke oosterse sfeer die spelletjes zoals Mortal Kombat zo verslavend maken. Laten we eerlijk zijn: die gemuteerde schildpadden zijn toch een beetje kinderachtig. Wat het resultaat is van hun 'finishing move'? Een pittig soepje. Tournament Fighters is een leuk spel voor op de zondagochtend maar voor de nachtelijke sessies heb ik toch echt een 'blood code' nodig.

KEES



RAPPORT

MEGADRIVE

GRAPHICS 6,0

GELUID 6,0

 Als je het zegt, zeg ik oja

 Belabberde graphics

 Moeizame bediening

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK



MEGADRIVE
Prijs: ƒ 159,00 • Fabrikant: Konami

REVIEW
SPLATTER

Password 'REISOR'. Verbeten stapt Rick de tweede etage van zijn landhuis binnen, waar handlangers van de 'Evil One' letterlijk met hand en tand zijn weg proberen te versperren. Rick heeft de moed van de wanhoop; hij moet vrouw Jennifer en kind David redden.

Op de eerste etage had hij zojuist een snoeiharde confrontatie met een eindbaas. Nadat hij de kop van het beest had afgeslagen ging het wild en bestormde hem met Blanka-achtige SF-II technieken. Een reusachtige tong lebberde boven het bloedende strottehoofd waaruit gevilde klauwen opdoken die rechtse directes uitdeelden. Met het laatste restje superpower en een special move die wapperende stokbroodvormige ingewanden à la Honda van SF-II veroorzaakte ging het gedrocht aan gort.

PUSSPATTENDE WRATTEN

Rick: "Jennifer!" Jennifer: "Rick..." Vrouwlief in zijn armen voelt niet als de oude Jenny; de 'Evil One' heeft de 'Boreworm' in haar lichaam geplant. Die vreet langzaam haar lichaam van binnen op. In het labyrint van zijn eigen huis moet hij zich zo snel mogelijk (in zes minuten) door de kamers van de tweede etage heen vechten om de worm in Jenny's lichaam te neutraliseren. Maar in elke kamer wacht Rick een andere variant creepozoid: groene pusbrakende rode wratblobben, binnenstebuiten gekeerde kikkerbilmonsters, en afgehakte handen die Rick K.O. proberen te slaan. Met nog twee minuten te gaan verschijnt de boodschap: "Jennifer is eaten by the Wurm, its squirms bloated in her skull." De oude Jenny is opgevreten en tot een misbaksel van de 'Evil One' geworden. Rick treft de nieuwe versie van zijn lief aan in een met een bloederige 'X' aangemerkte kamer...

ADDERSPUWENDE KIPPEPOTEN

In de met ingewanden behangen kamer grijpt Rick vertwijfeld naar zijn gemaskerde hoofd. Jennifer is verloren. Ze is veranderd in een volgepropt darmkanaal op kippepoten die adders uit haar tenen spuwt terwijl een neurotisch heksenlachje uit haar muil schalt. Rick grijpt enkele van de power ups die de vorm hebben van pulserende mensenharten en begint verblind door tranen aan wat bot houwwerk. Wat eens Jennifer's hoofd was spat uiteen op het plafond maar wordt onmiddelijk vervangen door krioelende maden die uit haar lichaam opspringen. Rick schreeuwt het uit van ellende en gaat nog eenmaal in de aanval. 'Het' legt het loodje. Van de derde etage klinkt een benauwde hulpkreet: "David!"

GORGELENDE VISSEKOMKOPPEN

Het arsenaal aan vijandelijke variaties lijkt oneindig: op de derde etage doen huidloze bloedhonden, gevilde chimpansees met waterhoofden en een behekste bibliotheek waarin het meubilair Rick naar de strot vliegt, hun entree. Naast de honkbalknuppel en het mes ligt hier een hakbijl die bedoeld is om de bende van de 'Evil One' terug te drijven. Eindeloze continues, de power ups van de Eldritch Orbs en het uitgebreide passwordsysteem houden Rick tot de laatste spetter op de been.



De liefhebber van het betere bokswerk komt in de digitale matpartijen van Splatter-House III volledig aan z'n trekken. De opzet is als Streets of Rage maar dan met oneindig betere graphics, een sterker verhaal en coolere deuntjes. Het vliegende bloed- en ingewandengehalte is nog niet eerder te zien geweest op de MegaDrive. Ook heel leuk zijn de verschillende manieren waarop een level kan eindigen. Splatter-House III zal de B-film horrorliefhebber geheel bevredigen.

ADAM

RAPPORT

GRAPHICS 8,6

GELUID 9,2

 Gruwelijke 'gore'

 Spookachtige deuntjes

 Non-linear gameplay

 Oneindig rammen, rossen en meppen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP



8⁸

RHOUSE III



Blobben in vogelvlucht



Mep de onthoofde lijken



Rick wendt z'n superpower aan

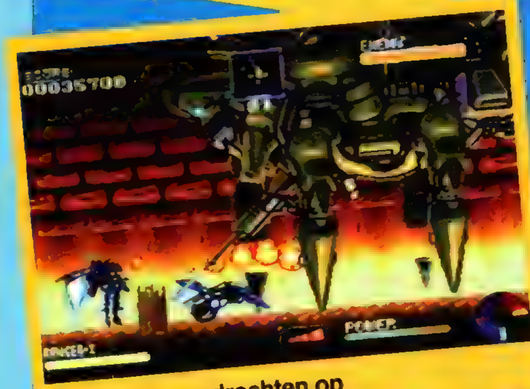


Dildo op kippepoten krijgt klappen

SEGA MEGADRIVE
Prijs: ƒ 179,95 • Fabrikant: Namco

RANGER X


Een ijsvogel als motorvoertuig


Blaas lelijke gedrochten op


Virtual 3D


De vliegende kip

"Een 8 Meg sci-fi ruimte-robo-schiet-avontuur; wat de fok moet ik nou met de een of andere magere CyberNator rip- off", brom ik tegen Bjørn wanneer hij me Ranger X toeschuift. Een half uur spelen later slik ik mijn woorden in en ga m'n mond spoelen om de onwaarheden die ik sprak uit te wissen. Over het PU-netwerk sein ik 'young mister B' de korte boodschap 'Mission X accepted'. Met m'n hart nog bonzend in mijn keel kruip ik weer achter het scherm en vervolg de spetterende actie die ik in de huid van gevechtsrobot Ranger X over me heen krijg.

HI-TECH OP ZONNE-ENERGIE

Het spel zapt me naar de post-nucleaire hel van de HomeWorld in het Galactische jaar 97.340. Ik beland middenin een vijandelijke aanval van de robottroepen van Rahuna. Niet dat het mij deert; de stalen suckers zijn gewillig voer voor mijn hongerige lasergunloop. De gepantserde bekleding zit als gegoten, met m'n Difocal Linked Thrust Pack zoef ik met groot gemak door de lucht en m'n wapens worden vanzelf (zolang ik in de open lucht ben of bij een lichtbron) door m'n High Absorption Solar Receptors bijgevuld. Op m'n trouwe eenwielige motorfietsrobot Ex-Up Indra blaas ik mij een weg door het desolate landschap. Zelfs als ik afstap en het luchtruim kies om de Rahuniaanse stellingen vol te pompen met projectielen volgt de motor mij in m'n kielzog. Geen zweetdruppel heeft mijn hoofd verlaten, totdat een eindeloos geklooi zich aandient met eindbaas numero uno, waarbij de rottige bediening van Ranger X een grotere tegenstander blijkt dan de lompe klomp metaal die m'n uitzicht bederft.

RANGER CHEAT

Dit schiet niet op; ik ga over tot andere middelen. In de PU-databank tref ik de volgende technische specificaties aan ten aanzien van het onderwerp Ranger X: "level skip - Pauzeer het spel in een willekeurig level. Druk: Up, Down, Up, Down, Up, Down, C, B, A, Right, Left. Muziek begint weer te spelen. Druk nu op B." Cool. Naar willekeur wandel ik door het spel en ontmoet m'n andere voertuig: Ex-Up Eos, een metalen vliegende kip.

GEEN STRIJD ZONDER ENERGIE

In level 2 vind ik akelig trefzekere mitrailleurnesten tegenover me, maar ze blijken uiterst makkelijk uit te schakelen nadat ik de stroomgenerator aan barrels heb geschoten. Omdat ik me in een grot bevind en er geen natuurlijk licht is ga ik elke keer dicht bij hun explosies staan om zodoende m'n groeiende wapenvoorraad bij te laden. Baat dit niet dan schiet ik simpelweg een gat in het plafond.

RAPPORT

GRAPHICS 9,4

GELUID 8,0

- ▲ Zeer vernuftige graphics
- ▲ Originele elementen
- ▼ Lastige controles
- ▼ Magere gameplay

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN MAAND NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK



8²



Het is echt verbazingwekkend wat ze bij Sega allemaal in deze cartridge hebben kunnen proppen. Niet alleen ziet het algehele beeld er perfect uit (je krijgt 'echte' 3D illusies) maar vooral het oog voor detail is bewonderenswaardig. Als je bijvoorbeeld langs bomen vliegt vallen er blaadjes naar beneden. Het is jammer dat de bediening zo rottig is, al is een moeilijk spel op z'n tijd ook prettig. Maar de gameplay lijdt eronder en dat is onvergeeflijk.

ADAM

SEGA MEGADRIVE
Prijs: ƒ 139,00 • Fabrikant: Sega

REVIEW

PUGGSY

Daar zit je dan als oranje gekleurde goedzak, in je ruimteschip te genieten van een galactisch drankje. Af en toe kijk je even naar buiten om te zien hoe die prachtige Melkweg aan je voorbijtrekt. Wat een heerlijk leven! Maar dan begeeft de besturing het en dwaalt je schip af naar een afgelegen zonnestelsel. Dit overkomt goedzak Puggsy. Hij strandt op een onbekende planeet, vijf lichtjaren verwijderd van zijn eigen ruimtestation Stardock. Dan begint de ellende pas goed!

ALLEEN OP DE WERELD?

Puggsy crasht in zee, vlak voor de kust van een tropisch eilandje. Als hij een beetje van de schrik bekomen is stapt hij uit om eens even lekker zijn benen te strekken en een frisse neus te halen. Maar als hij terugkeert om de schade aan zijn ruimteschip op te nemen blijkt deze zonder een spoor te zijn verdwenen. Daar zit hij dan, op een eilandje middenin een onbekende oceaan op een nog onbekendere planeet, zonder transport. Tijd om de dieven van het ruimteschip een bezoekje te gaan brengen. Tijd voor aktie. Toch?

PUGGSY DE PUZZELAAR

In het begin krijg je het idee dat het spel uitermate saai is. Alles gaat net even iets te traag. Puggsy sjokt gemoedelijk over het scherm, de wasbeertjes en de rest van hun bende laten zich nauwelijks zien en het eerste bosslevel stelt niet veel voor. Hierin moet een papegaai verkleed als piraat met een rotte vis door Puggsy van een boot geslagen worden. Dit blijkt slechts een warming-up te zijn. Het vervolg van het spel is namelijk zeker de moeite waard. Je moet alleen in je achterhoofd houden dat Puggsy geen supersnel aktiespel is, maar meer een spel waarin flink gepuzzeld moet worden.

PISTOLEN PUGGSY

In elk level moet Puggsy de uitgang zien te vinden, gebruik makend van allerlei spullen die her en der verspreid liggen. Zo begint Puggsy's avontuur op 'The Beach' en vervolgt op plekken als 'The Cove', 'The Red Woods', 'Redwood Keep', 'Star Fall Lake' en nog veel meer exotische plaatsen. De spullen die je op je zoektocht moet gebruiken variëren van een paar gymschoenen tot pistolen en van krukjes tot een zonnebril. Je moet zelf maar zien uit te vinden welk item je in welke situatie het beste kunt gebruiken. Ik adviseer je wel om in het begin van een level zoveel mogelijk tegenstanders uit te schakelen met het pistool; één enkele aanraking met zo'n beest en je bent een kostbaar leven kwijt.



Life is a ...



Miss Universe verkiezingen?

Het blijft al met al behelpen. Maar dat is ook net waar het in dit spel om gaat: met zo min mogelijk zo veel mogelijk bereiken. De puzzels worden al snel behoorlijk moeilijk. Het is daardoor zeker geen gemakkelijke opgave om Puggsy naar z'n gestolen ruimteschip te brengen, maar wie echt naar huis wil gaat tot het uiterste...

THOMAS



Puggsy in de weer



Puggsy in deep, deep shit

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 7,0

- ▲ Toegangscodes voor stages
- ▲ Denkwerk verplicht
- ▼ Erg langzaam
- ▼ Moeizame besturing

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE – TAKTIEK

7²

SEGA MEGADRIVE

Prijs: ƒ 129,00 • Fabrikant: Psygnosis

AERO THE ACRO•BAT



Aero balanceert op een touwtje

Spelletjesfabrikant SunSoft heeft de aanval ingezet om een prominentere positie te verkrijgen aan het videospelenfront. Het begon met het omzetten van de Neo Geo klassieker World Heroes naar de SuperNes, het wordt binnenkort vervolgd met het familiepakket Beauty & the Beast. In dit spel zit een 'Beast'-variant voor de jongens en een 'Belle'-spel voor de meisjes. Maar de belangrijkste troef in de greep naar de macht van SunSoft vormt de nieuwe mascotte: Aero the Acro•Bat, een spunky vleermuis die de hoofdrol heeft in een creatieve uitvoering van het grootste succesnummer: het welbekende platformgeduikel. Wordt Lucht het Jonglerende Vleermuisje net zo'n ikoon als Mario het Bolle Loodgietertje, Sonic het Speedy Stekelvarkentje en Coca Cola het Rode Blikje?



Aero in de glossy uitvoering

BAT • STAR GALLACTICA

Aero is de ster van het 'World of Amusement Circus & FunPark'. Het hooggeëerde publiek is van heinde en ver gekomen om de acrobaat met de onuitputtelijke trucendoos aan het werk te zien. Achter de coulissen knijpt Aero 'm, niet omdat hij plankenkoorts heeft, maar omdat hij weet dat alle attracties gesaboteerd zijn door exclown Edgar Ektor en de jaloerse collega Zero the Acrobrat. Niet alleen moet Aero het circus redden van een snode ondergang, hij moet tegelijkertijd de nietsvermoedende toeschouwers amuseren. Licht uit, spot aan, diep slikken, het credo 'the show must go on' dreint in het achterhoofd. Het orkest laat de bekende circusdeuntjes schallen en tadáá, Aero maakt zijn entree. Een linke, onvervreesde, met vette Elvis-kuif getooide... en met melktandjes uitgeruste vleermuis dient zich aan.

HOP BOPPERS

Over de gemene spijkers heenspringen, trappetje op, clowntje die Aero tegemoet komt ontwijken; het basisprincipe van het platformgehobbediebop is bekend. Aero is echter tot meer in staat. Zijn moeilijk te beheersen maar effectieve wapen is zijn Drilsprong waarmee hij zijn vijanden letterlijk de grond inboort. Met de C-knop roetsjt Aero sneller de trappen af om bij trampolines terecht te komen waarmee naar sterren, wapens en extra levens in de lucht geveerd wordt. Met het kanon lanceert Aero zichzelf naar nimmer bereikte hoogten waar een sterrecirkel hem naar een verborgen platform vol verrukkelijke punten tovert. Vergenoegd vreet Aero zich vol aan het betere snackfood als hotdogs, taartjes en ijs.

B-BAT EXTRA-VAGANZA

Een eindeloze opeenvolging van halsbrekende toeren blijft zich aandienen. Maa ontelbare varianten aan psychopatische clowns verhinderen een soepele doorgang. De ergste vijand blijkt het rottige 'vakwerk' van de werklui wier roestige spijkers volle levens kosten



Meestal voel ik me bij wéér een nieuw platformspel als een vermoeide frontsoldaat die helemaal geen zin heeft om wéér die vuurlinie in dat mijnenveld in te wandelen. Maar Aero blijkt een waardige aanvalling in het rijtje Mario, Sonic en Bubsy. Elke act, er zijn er 25, levert een verschillende uitdaging op. Ooit weleens in een spel op zoek geweest naar het lichtknopje? Elke act kent geheime werelden en verborgen ingangen en zal ook hardcore platformvidioten lang bezig houden. Het spel vereist wel passie voor gepiel op de vierkante millimeter en een perfecte duimconditie.

ADAM

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 9,0

▲ Grappige animaties

▲ Lule stoel bungee jumping!

▲ Creatieve afwisseling

▼ Bij continue bij begin level beginnen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



9²

PU Power Premium

SEGA MEGADRIVE

Prijs: ƒ 149,95 • Fabrikant: SunSoft

WIZ'N'LIZ

Wiz'n'Liz. De naam kun je op twee manieren vertalen: Wizzing Liz (vrij vertaald: Zoevende Liz), een soort snelle heks. In de tweede betekenis: Wiz en Liz. Wiz is een tovenaar en Liz... een tovenares. Ze wonen op de planeet Pum waar ook een enorme kudde konijnen woont. Vreedzaam grazen die konijnen op het gras van Pum totdat ineens een lichtflits oplaait uit de toverpot. De konijnen worden weggeflitst en hun vredige bestaan is voorbij. Tenzij ze gered worden door Liz en/of Wiz natuurlijk!

RAPPORT

GRAPHICS 8,8

GELUID 7,1

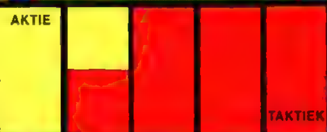
▲ Gevarieerd door subspellen en toverspreuken

▲ Twee spelers tegelijk mogelijk

▲ Cabbage en Mushroom

▼ Soms te snel, daardoor onoverzichtelijk

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP



8⁶

FRUIT, GROENTE EN ROTZOOI

Het doel van het spel is dus om konijntjes te redden. De makers van Wiz'n'Liz noemen het daarom een 'fluffy game' (wollig spelletje). Gelukkig is er veel meer te doen dan alleen maar konijntjes sparen. Er zijn zeven bosslevels en een aantal verstopte subspellen met namen als 'Splat Those Dudes', 'What's that Pong?', 'Tube Skiing', 'Wabbit Invaders' en 'Wabbitoids'. Deze subspellen zijn erg leuk en je kunt er veel punten mee scoren. Door het mixen van allerlei fruit en groente kun je speciale effecten en handigheidjes tevoorschijn toveren. In totaal zijn er 56 levels vol met konijnen, fruit, groente en andere rotzooi. Daarnaast zijn er ook nog eens 56 'hidden levels'!

TOVERKOKEN

Zoals gezegd is het dus mogelijk om groente en fruit (zoals peren, appels, kersen, avocado's en kroppen sla) te mixen in de toverpot. Door de magie van de pot gebeuren er vervolgens allerlei vreemde dingen. Zo is het mogelijk dat er seconden bijkomen op de teller, extra punten bijkomen, levels opnieuw worden geopend of juist gesloten, extra levens worden gewonnen, subspellen worden gestart of dat er niets maar dan ook totaal niets gebeurt. In de magische winkel (die je ook tevoorschijn moet toveren) kun je met sterren extra tijd, fruit, groente of levens kopen. Die sterren moet je tijdens het spel vinden. Het laatste dat je kunt vinden zijn letters die samen het woord BONUS vormen. Lukt dat dan kun je een bonuslevel spelen, waar veel sterren en punten zijn te verdienen.

KIJK EN VERNIETIG

De bosslevels zijn aan het einde van elke wereld. Een wereld bestaat uit zo'n 8 levels. Er komen deze keer geen konijnen in voor maar het is de bedoeling een vreemd ogende bloem of slang of iets anders uit te schakelen door hem te ontwijken en hem met een magische straal te raken. Ze zijn meestal niet erg moeilijk omdat ze altijd volgens een bepaald patroon bewegen. Kijk dus eerst altijd even welke bewegingen deze 'bazen' precies maken voordat je in aktie komt.



Wizzen en Lizzen met twee spelers tegelijk



Waar begint Wiz?



Wiz'n'Liz is een razendsnel platformspel met een groot aantal variaties. De mogelijkheden om groente en fruit te mixen zijn enorm dus het zal een flinke tijd duren voordat je ze allemaal kent! Ik kwam er achter dat het ook mogelijk is om magische edelstenen te sparen maar ik weet niet wat die doen (mijn testcassette kwam zonder handleiding). Kan iemand mij dat vertellen? Ik vond het spel erg leuk en vooral verslavend. Er zijn veel moeilijkheidsniveaus dus het is voor iedereen te spelen. Ook voor twee spelers tegelijk!

BJØRN



Last exits to the Grasslands

SEGA MEGADRIVE

Prijs: ƒ 129,00 • Fabrikant: Columbia

KIRBY'S ADVENTURE

Kirby is een inwoner van Dromenland, waar iedereen alleen maar eet, slaapt en droomt. Die dromen komen niet van henzelf. Ze staan allemaal opgeslagen in de lokale supercomputer, de Droomfontein. Op een ochtend wordt Kirby wakker met een rotgevoel. Hij heeft die nacht helemaal niet gedroomd! Al zijn vrienden en vriendinnen hebben ook niet gedroomd, blijkt na nader onderzoek. Er moet dus iets mis zijn met de Droomfontein (óf de stekker is eruit). Wat is er gebeurd?



Droom maar lekker verder...

DEDEDE

Koning Dedede (die ook al van die rotstreken had uitgehaald in Kirby's Gameboy Dreamworld) was natuurlijk meteen de hoofdverdachte. Na lang ondervragen gaf hij toe dat hij de magische staf, die de energiebron is van de fontein, in zeven stukken had gebroken en aan zijn vrienden had gegeven. Kirby ging ogenblikkelijk op pad om de stukken te vinden en de fontein weer te activeren.

SLOK OP DIE MAN!

Kirby komt op zijn lange weg nogal wat tegen. Hij bewapent zichzelf door gewapende vijanden op te slokken en hun wapens af te pakken. Van alles kan als wapen dienen: zwaarden, lasers, hamers, parasollen, vuurballen, ijsblokken, wielen, vonken, tornado's, noem maar op. Hij moet telkens zes moeilijke stages door om bij de eindbaas -één van de vrienden van de koning- te komen en hem het stukje toverstaf af te nemen. Onderweg komt hij nog allerlei deuren tegen die hij open kan doen om weer beproefd te worden in andere vaardigheden.

EET GEEN BOMMEN

Soms kan het zijn dat Kirby een stroom eieren en bommen op zich af krijgt. Hij moet dan alleen de eieren met zijn mond opvangen. Als hij een bom eet kun je je wel voorstellen wat er gebeurt! Achter sommige deuren zit het van de kermis bekende kraanspel. Hij moet met de kraan Kirby-poppetjes uit de machine pakken. Dit is heel handig want ze staan voor extra levens! Ook een manier om extra levens te krijgen is het tussenspel 'schieten'. Sta tegenover een stoere cowboy en zorg dat je hem sneller neerschiet dan hij jou! Alle cowboys overwinnen levert vier extra levens op!



Kirby the Hedge Hog

BEWAAR JEZELF VOOR LATER

Omdat Kirby's Adventure zoveel levels heeft is de ingebouwde bewaarfunctie erg handig. Het is mogelijk om in totaal drie verschillende games te bewaren om er later weer mee verder te gaan. Ook is er na elk verlies van alle levens de optie continue. In principe is het dus mogelijk om het hele spel uit te spelen terwijl je maar één keer begint.



De vele mogelijkheden van Kirby's Adventure maken het een tof spel. Komisch is het om je vijanden op te slurpen en ze dan weer uit te spugen, of hun wapen af te pakken. Kirby kan vliegen door diep in te ademen, maar omdat hij dan zo groot is beweegt hij langzamer. De levels bestaan voor een groot deel uit ingewikkelde doolhoven met veel geheime deuren. Ze zijn niet erg moeilijk maar de bosses vanaf level vier zijn dat wel. Leuk voor de niet-experts onder ons; voor de geoefende gamefreak is dit spel net iets te makkelijk.

BJØRN



Dat had je gedroomd!

RAPPORT

GRAPHICS 7,8

GELUID 7,0

- ▲ Gevarieerde en lange levels
- ▲ Save Game functie
- ▼ Te gemakkelijk voor echte gamefreaks

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK



NES

Prijs: ƒ 99,00 • Fabrikant: Nintendo

TINY TOON ADVENTURES 2
TROUBLE IN WACKYLAND

Weledulgeboru Buster Bunny,

Ikke hep net het pretpark WackyLand geopent in Acme Acres en omdat ikke zo'n onweise ven van jau ben mag je met al je vrientjes gratis naar binnen en als proefkonein dienen op mijn attraksies. Als je maar lol hep, tog?

Met vriendelijke Groeten,
Mr. T.J. Funn (een stille bewonderaar)



Altijd verdacht, zo'n gratis kermis



De Big-Express



Indrukwekkend lage score in de botsauto's

BEDROG IN HET SPEL

Bovenstaand briefje met een luchtje kreeg Buster vanochtend in de post. Tof, dacht ie en trommelde z'n Toonmaatjes Babs Bunny, Plucky Duck, Hamton en Furrball op. Bij de ingang van WackyLand gekomen blijkt dat ze maar tien tickets hebben gekregen en dat de vijf toestellen die er staan net zo peperduur als EuroDisney zijn. Plucky krijgt één ticket voor de botsauto's, Hamton heeft er twee nodig voor de trein, FurrBall drie voor de wildwaterboomstamtocht en Babs vier om haar nek te breken op de achtbaan.

WACK WACKY MONTANA

Tot hun ontsteltenis komen ze erachter dat de installaties vol levensgevaarlijke kaartjesknippers zitten en dat ze maar weinig punten kunnen scoren om weer nieuwe tickets bij de loket-tut Shirley the Loon te kunnen kopen. Daar wacht Buster ongeduldig tot zijn maten òf vier GoldCards hebben gescoord òf vijftig tickets bij elkaar gespaard hebben. Dan kan Buster voorbij de snobby butler van het FunHouse komen om daar die Funn, het zal wel Montana zijn, even op z'n bek te rammen.



Bunny-Jumping op de achtbaan



De NES mag dan de dinosaurus van Nintendo zijn, het beeld ziet er weer fantastisch uit. Konami houdt de digitale oudheid nog lang in ere door titels als Trouble in WackyLand uit te brengen. Een heel leuk spel voor kinderen rond de acht jaar.

ADAM

RAPPORT

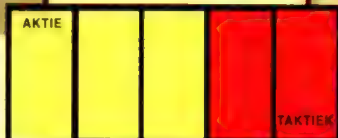
GRAPHICS 8,3

GELUID 7,8

- ▲ Helder spel
- ▲ Grappige aanpak
- ▼ Geen power-ups

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

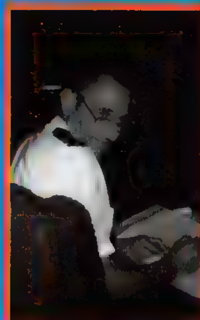


NES
Prijs: ƒ 109,95 • Fabrikant: Konami

PROFCHECK

MICROSOFT FLIGH

Het opleiden van vliegend personeel kost de KLM een fortuin. Alleen al de gebouwen waarin de supercomputers staan die de KLM vluchtsimulators aansturen kosten ettelijke miljoenen. En nu beweert Microsoft dat de nieuwste versie van hun succesvolle vluchtsimulatiesoftware, FS 5.0, de huiskamerpiloot voor nog geen tweehonderd piek meesleept in een 'zo echt als maar mogelijk' vliegavontuur. Verbeterde graphics, authentieke geluiden en een digitale vlieginstructeur moeten je leren de zwaartekracht te domineren. Een hype? Of is het werkelijk mogelijk om na een paar uurtjes in de FS 5.0 Learjet van de PC over te stappen naar een echte kist? Een echte KLM-instructeur zal dat wel het beste weten. PU maakte daarom een vlucht onder begeleiding van een oude rot in het vak. Even voorstellen....



Chris Fabri begon halverwege de jaren vijftig zijn loopbaan als boordwerktuigkundige (BWK) op een DC-4 van de KLM. Gedurende zijn carrière vloog hij achtereenvolgens op de DC-6, 7, 8 en de Boeing 747. Als nevenfunctie was hij vier jaar lang BWK chef-instructeur op de DC-8. Daarna werd hij instructeur op de Boeing 747 en voordat hij na vijfendertig vliegende jaren in 1990 met pensioen ging nam hij deel aan het Airbus specificatieteam dat de KLM-eisen vastlegde voor onder meer de cockpit-layout en de procedures van de Airbus. Een meester in het vak die vele uren uur in vluchtsimulators heeft doorgebracht.

MET NUL VLIEG-UREN DE LUCHT IN

"Als de lessen in de simulator voorbij waren dan stapte ik vaak zelf in de pilotenstoel," vertelt Fabri. We spreken hem in zijn huiskamer, waar maar liefs drie PC's staan opgesteld. "Ik kende uiteraard de procedures en ik durf wel te zeggen dat ik die kisten aardig kon vliegen. Tegenwoordig zijn die professionele vluchtsimulators zo geavanceerd dat je met nul vlieguren rechtstreeks vanuit de simulator een echte kist kunt vliegen. Dat gaat vlekkeloos." Zijn vrouw die het gesprek aanhoort, voegt daaraan toe: "Ik ging een keer als gast mee en werd zelfs een beetje luchtziek."

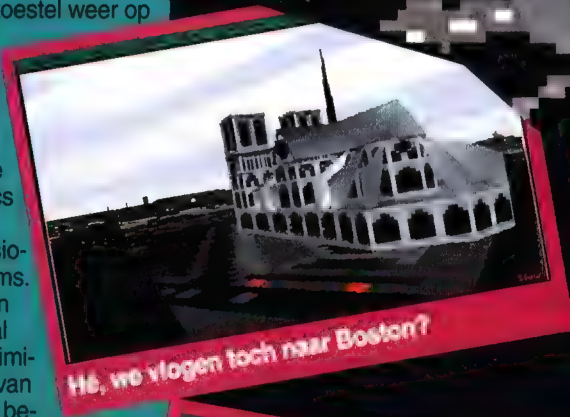
TEST-VLUCHT NAAR BOSTON

We besluiten het realisme van de Microsoft Flightsim op onze magen te testen aan de hand van een vlucht aan boord van een Cessna die vliegt van New York naar Boston. Fabri start de krachtige Tornado 486 (33 Mhz met een local bus op 110 Mhz) die het kistje zal voortstuwen. Terwijl FS 5.0 laadt, bestudeert hij de navigatiekaarten, stelt een vliegplan samen en voert de gegevens in op de navigatie-instrumenten van de Cessna die ondertussen op het scherm zijn verschenen.

"De graphics op zich zijn schitterend en zien er veel realistischer dan FS 4.0 uit," zegt Fabri. Hij start de propellermotor, gooit het gas open en terwijl de motoren door de 16-bits Soundblaster brullen zet het toestel zich in beweging. Onmiddellijk schokken de beelden over het scherm. "De graphics mogen er dan wel fantastisch uitzien, maar zelfs mijn krachtige computer kan ze niet aan," zegt Fabri enigszins teleurgesteld. "De beelden zijn veel minder vloeiend dan in FS 4.0. Soms zit er zelfs een halve seconde pauze tussen als de computer nieuw gebied laadt."

VLIEG-GEVOEL

Gestaag kiest het kistje het luchtruim. Fabri trekt het landingsgestel hoorbaar in en stuurt naar het westen. De Cessna vliegt tussen de echt lijkende wolkenkrabbers met hun verlichte ramen door. "Die wolkenhemel is werkelijk schitterend." Na deze toeristische attractie zet hij het toestel weer op koers naar Boston en vertelt over de graphics in de professionele sims. "Die zijn meestal zeer primitief en van minder belang. De piloten leren vooral op instrumenten te vliegen. Dat is ook verplicht bij de KLM, zelfs op klaarlichte dag met goed zicht moeten de piloten in de burgerluchtvaart op hun instrumenten ver-


Hé, we vlogen toch naar Boston?


De eerste scenery disks zijn al op de markt

trouwen, want wat je vanuit de lucht ziet is beperkt en niet altijd juist. De verbeterde graphics in FS 5.0 zijn uiteraard erg mooi maar zijn dus niet perse nodig om te leren vliegen." Hij zet het toestel op de automatische piloot. "Hoewel de flight controls redelijk echt reageren is het grote verschil tussen de PC-sim en de professionele dat de PC-sim niet beweegt. Je zult het PC-vliegtuig dan ook nooit voelen, maar dat voelen is wel erg belangrijk voor het leren vliegen."

RAADSELS

FS 5 kent nu ware Lat/Lon mogelijkheden, wat betekent dat de exacte positie van het vliegtuig over de gehele wereld te bepalen is aan de hand van de lengte- en breedtegraad. " De cockpitinstrumentatie en de navigatieprocedures zijn nauwkeurig nagebootst. Daar kun je een hoop van opsteken. Hoewel, in de peperdure FS 5 Learjet zit slechts één DME (Distance Measuring Equipment: meet de afstand naar het navigatie-radiobaken) terwijl er in de veel goedkopere Cessna twee zitten. Dat is me een raadsel."

NEP-INSTRUCTEUR

Na enige tijd komt Boston in zicht en Fabri zet de autopiloot uit. Een kleine twee mijl van de landingsbaan schakelt hij de nieuwe 'Land me'-functie van FS 5.0 in. "Laten we even kijken of de instructeur z'n vak verstaat." De FS 5 instructeur neemt de controls van Fabri over en deelt op het scherm mee dat hij een zachte bocht gaat draaien. "Zachte bocht? Het lijkt wel een jachtvlieger zoals hij die bocht draait!" zegt Fabri. Even later horen we het geluid van de uitslaande flaps en het landingsgestel. "Helemaal verkeerd! Hij neemt niet eens gas terug, gooit veel te ver van de landingsbaan volle flaps en ook nog het landingsgestel uit. We vallen bijna uit de lucht!"

De airspeed indicator in de cockpit geeft 55 knopen aan. "We vliegen bijna vol gas om boven de 'stall speed' uit te blijven. Ik vraag me weleens af of Microsoft er professionele piloten bijhaalt om die software te programmeren?" zegt Fabri. Tegen alle officiële vliegprocedures in zet de 'Land me'-instructeur de kist desondanks in Boston heelhuids aan de grond.

VLIEGTUIG STRESS

We besluiten de weersomstandigheden wat zwaarder te maken. Turbulentie en zijwinden worden ingesteld en ja hoor, op een hoogte van 2000 voet schudt de kist flink heen en weer. De Cessna stijgt door het wolkendek en het scherm flitst hevig als het door de witte flarden schiet.

KINDERZIEKTES

Even later op de grond, als de 'damage stress feature' aanstaat (die eventuele overbelasting van het vliegtuig nabootst), ontploft de Cessna spontaan bij het uitgooien van de flaps. "Niet erg realistisch." Een scala aan kinderziektes in de software blijft het vliegplezier vergallen; de airspeed indicator werkt in vele gevallen niet als de instructeur het toestel overneemt, als toestellen in duikvlucht gaan blijft het geluid van de motoren constant, de Cessna taxiet even op het water zonder te zinken, de muis reageert niet altijd direct en bij het zweefvliegen ontbreekt het geluid van de wind, om maar een paar van de meest in het oog vallende gebreken te noemen.

RAPPORT

GRAPHICS 9,5

GELUID 8,0

▲ Navigeren en instrumentatie realistisch

▲ Graphics schitterend

▼ Bewegende graphics haperen dramatisch

▼ Gangbare PC's niet krachtig genoeg

▼ FS-4 sceneries importeren onnauwkeurig

TENMINSTE SPEELBAAR TOT FS-7



7,3



Je moet niet verwachten dat je met FS5 echt leert vliegen. Maar als je vlieglessen wilt nemen kun je met ze'n sim wel goed de officiële vliegprocedures oefenen. De graphics van FS4 zijn veel simpeler, maar het vliegt wel soepeltjes. Voor FS5 heb je voor 'n beetje snelheid geen Pentium nodig, maar wie heeft die nu al? Al met al valt er weinig winst te behalen met de overgang van 4 naar 5.

DAVID



...anden!

...disk: New York's nachtleven

PC
Systeemvereisten: Minimaal 386, 530 Kb RAM, 1Mb EMS, 14 Mb schijfruimte. • Fabrikant: Microsoft • Prijs: ƒ 129,-

JOYSTICKS VOOR V

Blitse foto-realistische landschappen, brullende motoren, krijsende cockpit-alarmen, sprekende verkeerstorens en in te stellen weersomstandigheden zijn slechts enkele van de vele mogelijkheden die het simmen op de PC alsmaar dichterbij de werkelijkheid van het vliegen brengen. Hoewel, ooit een piloot gezien die zijn kist met een muis of een toetsenbord bestuurt? Nee, met een joystick of een stuurwiel, roerpedalen en een cockpit vol hendels en schakelaars legt de piloot het toestel zijn wil op. Gelukkig voor de simmer liggen de schappen van de computerwinkels vol met hebbedingetjes die het vliegavontuur kunnen verrijken. PU bekeek zes accessoires die bij uitstek geschikt zijn voor het simmen op de PC

Virtual Pilot



CH Products ontleende het authentieke ontwerp van de Virtual Pilot(VP) aan de sturen die vaak in de commerciële cockpit zijn terug te vinden. Het stuur is dan ook in de eerste plaats bestemd voor de 'non-combat' simulators zoals Microsoft FS 4 en 5, maar ook een jachtvliegtuig-simulator is vlekkeloos met de VP te sturen. Met de twee verstelbare klemmen onderaan de behuizing monteer je de VP stevig op de tafelrand. De gashendel bovenop de behuizing vervangt het gasgeven via het toetsenbord en is een waar genot. Twee knoppen in het stuur bedienen ieder, afhankelijk van het type simulator, een functie zoals remmen of vuren. De instelbare trimknoppen voor het hoogteroer en de ailerons werken prettig en nauwkeurig. Het geheel voelt degelijk aan, stuurt soepel en werkt feilloos bij FS 4 en bij FS 5 zelfs zonder problemen in combinatie met de Thrustmaster's Rudder Controls.

Prijs: ƒ 229
Ter beschikking gesteld door: Computer Collectief

Aviator 6



Een klassieker, deze dinosaurus onder de sim-joysticks die gemaakt is voor de wat tragere AT computers. Volgens de verpakking verkocht fabrikant Bondwell meer dan 20 miljoen exemplaren. Qua basisontwerp volgt het dezelfde lijnen als de Virtual Pilot. De behuizing zet zich via zuignappen vast op de tafel. De trimknoppen zijn enigszins knullig maar de Turbo vuurknoppen voelen degelijk aan. Wat het meest opvalt is de zogenaamde mechanische horizonmeter in het midden van het stuur. Een volslagen nutteloos instrument dat in werkelijkheid de stand van je stuur weergeeft en niet van je vliegtuig op het scherm. Een knop in de voet van de behuizing geeft de keuze om een IBM of Apple computer te sturen, hoewel de Apple-optie slechts geschikt is voor modellen met een prehistorische 9-pins aansluiting. Desondanks een prima stuk speelgoed voor een schappelijke prijs.

Prijs: ƒ 129.50
Ter beschikking gesteld door: Walop Electronics BV

Thrustmaster



Produkten van ThrustMaster zijn vooral bekend bij de simmers van jachtvliegtuigen. Toch zal ook de 'non combat' simmer genieten van de mogelijkheden die the ThrustMaster biedt. Deze dure kwaliteitsprodukten zijn te beschouwen als modulen: een joystick, een 'weapons control system' en roerpedalen. De accessoires zijn elk afzonderlijk te gebruiken of in combinatie met elkaar. Hiermee kan de simmer een vrijwel volledig en realistisch besturingssysteem opbouwen. Wie nog een stap verder wil gaan, kan speciale steunen kopen om de drie apparaten aan een stoel te monteren voor het 'echte' cockpitgevoel.

Thrust Master Flight Control System



Zodra je de joystick vastgrijpt besef je onmiddellijk dat er over het ontwerp is nagedacht. De stick lijkt perfect gevormd naar de hand, de vijf knoppen zitten precies op de juiste plaats en de weerstand en uitslag van de stick voelen goed aan. Dat is geen wonder want de stick is naar het ontwerp van de F-4 Phantom joystick gebouwd. De drie

LUCHTSIMULATORS

knoppen in het handvat hebben afhankelijk van de gebruikte simulator ieder een eigen functie en de vuurknop spreekt in de meeste gevallen voor zich. Bovenop de stick bedient een ietwat gammele 4-weg knop in ondersteunende sims de verschillende views, erg handig. In zijn geheel genomen een superdeluxe joystick.

Er is ook een pro-versie van de FCS stick verkrijgbaar waarbij een uniek veersysteem zorgt dat de weerstand voelbaar toeneemt naarmate de stick verder uitslaat. Dit simuleert het gevoel van de aerodynamische feedback van het vliegtuig naar de joystick zoals dat gebeurt in echte jachtvliegtuigen.

Prijs: ƒ 299
Ter beschikking gesteld door: Computer Collectief

Thrust Master Rudder Controls.



Rudder controls oftewel roerpedalen besturen het staartroer dat het toestel om zijn verticale as van links naar rechts beweegt (de vleugeltip zakt dus niet). Tijdens het vliegen van een sim zonder roerpedalen neemt de joystick deze functie over, maar voor de echte fanatiekelingen onder de simmers gaat er niets boven roerpedalen, die het besturingssysteem compleet en realistisch maken. ThrustMaster pedalen zijn simpel van ontwerp maar oerdegelijk van kwaliteit. De voetpedalen kunnen een stand breder uit elkaar gezet worden. Het aansluitingssnoer bestaat uit een Y-plug: een mannetje en een vrouwtje. Het mannetje sluit aan op de gameport van de PC en eventuele joysticks worden aangesloten op het vrouwtje. In combinatie met ThrustMaster's overige produkten ontstaat zo een volwaardig besturingssysteem voor PC-simulators.

Prijs: ƒ 449
Ter beschikking gesteld door: Computer Collectief

Thrust Master Mark 77 Weapons Control System



Het Weapons Control System (WCS) is geen joystick, maar dit apparaatje neemt via programmeerbare drukknoppen grotendeels de functie van het toetsenbord over. Het handvat met de schakelaar en de zes druktoetsen dient als gashendel en beweegt alleen naar voren en naar achteren. Alle knoppen zijn te programmeren via de software die bijgeleverd wordt, hoewel dat niet echt eenvoudig is.
Voor veel van de sims levert ThrustMaster standaardbestanden die via het programma te laden zijn zodat de simmer zijn hoofd niet over het programmeren hoeft te breken. De mogelijkheden lijken eindeloos, er zitten zelfs macro's in die uitgebreide handelingen (die anders via het toetsenbord gaan) overnemen. Op de voorkant van de behuizing sluit je het toetsenbord en bijvoorbeeld de FCS-joystick aan die dan via het WCS lopen.
Net zoals bij de FCS-stick ligt dit juweeltje als gegoten in de hand en is van de hoogste kwaliteit. De knoppen zijn makkelijk te bedienen maar vergen wel enige oefening om onder de knie te krijgen. Een vereiste is wel een dual gameport. Alleen het programmeren, dat is onnodig onvriendelijk. Desondanks een absoluut hebbedingetje voor het ultieme sim-genot.

Prijs: ƒ 299
Ter beschikking gesteld door: Computer Collectief

Gravis Analog Pro



Advanced Gravis staat bekend om de hoge kwaliteit van haar produkten en de Gravis Analog Pro is hier geen uitzondering op. Deze joystick is speciaal gemaakt voor vluchtsimulatoren maar is bovendien prima geschikt voor andere soorten spelletjes. Deze joystick lijkt sprekend op het dure Macintosh broertje, de Mousestick II, en verschilt alleen in de drie knoppen in de zijkant van de behuizing. Twee daarvan dienen om de vijf vuurknoppen verschillende functies toe te kennen en de middelste, rode knop functioneert als instelbaar 'throttle' wieltje. Jammer dat Gravis het toekennen van functies niet zoals bij de Mousestick II software-matig opgeloste. De joystick is voor de grote hand aan de kleine kant en het wieltje voor het gasgeven is een nogal knullige en primitieve oplossing. Deze had bovenop de behuizing moeten zitten. De weerstand van de knuppel is met een schijf in de behuizing in te stellen. Twee vuurknoppen boven op de stick zijn makkelijk te bedienen maar de vuurknop aan de voorkant in de kop is te klein. Deze minpuntjes nemen niet weg dat dit een zeer fijne en gedegen joystick is om je kist mee te besturen.

Prijs ƒ 119
Leverancier Logitech Northern Europe (03465-66644)

Computer Collectief: 020-6223573
Walop Electronics BV: 010-4623478

F/A 18

In PU 1 schreef ik extatisch over de jachtvliegsim 'Hellcats over the Pacific' van fabrikant Graphic Simulators. Geen wonder dat toen ik enkele maanden geleden vernam dat dezelfde fabrikant druk in de weer was met een nieuwe sim, F/A 18, ik om de haverklap met de PR-man van Graphics Simulations in Amerika belde. Maand na maand werd het uitbrengen van de sim uitgesteld. Maar nu is het dan eindelijk zo ver en gelukkig werd ik niet teleurgesteld.

OPNIEUW OORLOG IN DE GOLF

De F/A 18 Hornet is een multimissie aanvalsjager, geschikt voor alle weertypes en ontwikkeld in de zeventiger jaren door de McDonnell Aircraft Company voor de Amerikaanse marine. Het toestel werd nog niet zo lang geleden tijdens de Golf-oorlog bij aanvallen ingezet. De 28 missies van de sim vinden dan ook plaats in het Midden Oosten-conflict.

SIMPEL MAAR STRAK

Graphics Simulations gebruikte voor de graphics een verbeterde versie van het Hellcats recept en dat valt bij het opstarten van F/A-18 onmiddellijk op. De objecten hebben dezelfde strakke maar enigszins simpele geometrische vormen. PC-simmers die de plaatjes van bijvoorbeeld FS 5 of Strike Commander gewend zijn, halen hier in eerste instantie misschien hun neus voor op, maar wacht maar tot ze zien hoe soepel de graphics over het scherm scheren. Daar kunnen de schokkerige PC-plaatjes echt niet tegenop.
Van alle sims die ik tot nu toe probeerde vormen de ingebouwde trainingsmissies van deze sim de meest duidelijke en makkelijkste methode om een toestel onder de knie te krijgen. Werkelijk fantastisch! De beknopte handleiding legt stapsgewijs de basis van het vliegen, cockpit-instrumentatie, navigatie en wapengebruik uit, die de aspirant-piloot in bijbehorende missies meteen oefent. Vooral aanvallen en verdediging is moeilijk en ik moest dan ook menigmaal het onderspit delven.

REALISME: BEELD VOL INSTRUMENTEN

De cockpit lay-out vergt enige gewenning. Op het scherm verschijnt slecht het bovenste deel van de instrumentatie die overigens duidelijk en overzichtelijk oogt. Om de digitale bewegende kaart te zien gebruik de piloot een 'view lager' waardoor de instrumentatie het hele beeld in beslag neemt. Het went snel en is bovendien realistisch want de piloot moet in de echte Hornet ook naar beneden kijken. Overigens staan de meest belangrijke vluchtgegevens in de normale view op de HUD en de twee beeldschermpjes.

Navigeren is een fluitje van een cent doordat de piloot 'Waypoints' instelt die de exacte coördinaten opslaan in de navigatiecomputer. Als de Autopiloot aanstaat vliegt het toestel feilloos naar het Waypoint; erg belangrijk omdat de missies tijdens de briefing hier vrijwel altijd gebruik van maken.

ROOD BETEKENT BLACKOUT

De briefings van de missies zijn kort en krachtig. Dat wil niet zeggen dat de 28 missies makkelijk zijn. Deze variëren van het escorteren van B-52's, het vernietigen van dammen, onderscheppen van Migs, nachtelijke missies, lokaliseren van SCUD-basissen, tot het redden van een piloot en het ontsnappen uit een vijandelijk kamp na gevangenneming. Sommige missies beginnen vanaf het land en andere vanaf een vliegdekschip. Het opstijgen met de katapult vanaf zo'n schip zet je haren recht overeind en het is bijna alsof je de G-krachten van de acceleratie voelt. Nu ik het daar toch over heb; als de piloot te snel optrekt of een te strakke bocht draait dan persen de G-krachten het bloed naar zijn hoofd. Het scherm verkleurt dan eerst tot een transparant rode waas en als de krachten op het lichaam werkelijk te hoog worden dan kleurt het scherm bloedrood en krijgt de piloot een blackout. Realistisch!

NEGEN UITZICHTEN OP DE VIJAND

Wapens kiezen gebeurt eenvoudig bij het opstarten van een mis-

HORNET


Recht zo die gaat


Kicken, en natuurlijk knallen

RAPPORT

GRAPHICS 9,2

GELUID 9,0

▲ Navigeren en instrumentatie realistisch

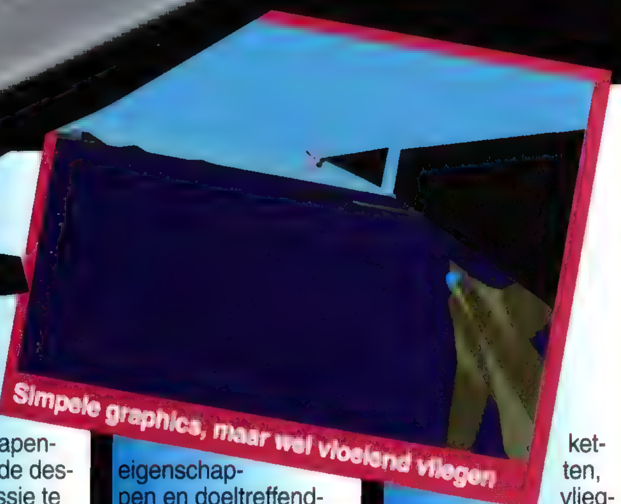
▲ Soepele graphics geven echt vlieggevoel

▼ Bugs veroorzaken conflicten

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ZES MAANDEN NA AANKOOP






Simpele graphics, maar wel vloeiend vliegen

sie door òf zelf een keuze te maken òf de wapenadviezen voor de desbetreffende missie te aanvaarden. Vooral in het begin is dit laatste aan te raden, want het wapenarsenaal is uitgebreid en het vergt tijd om de eigenschappen en doeltreffendheid van ieder wapen te leren kennen. Eenmaal in de lucht is het uitkijken geblazen naar de vijand. Die verschijnt op de meest ongelegen momenten uit het niets in de vorm van raketten, vliegtuigen, helikopters en ga zo maar door. Naast de gebruikelijke uitzichten (omhoog, omlaag, opzij en naar achteren) is er een wingman-uitzicht dat het toestel van de wingman en de piloot zelf in één beeld laat zien, een uitzicht vanuit de ogen van de vijand gezien, één vanaf de grond, en een wapenuitzicht dat het traject van het projectiel naar het doel volgt. Een extern uitzicht laat de piloot zijn toestel driedimensionaal van 'buiten' volgen.

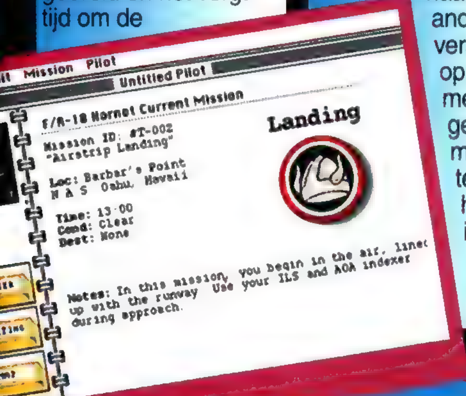
NETWERK-VLIEGEN

Volgens de fabrikant ondersteunt Hornet kleuren en zwartwit monitoren tot 21 inch. Dat ligt echter niet aan de software maar is inherent aan zwartwit beeldschermen. Op een krachtige Mac kan Hornet gespeeld worden op drie monitoren. Ik zou het dolgraag proberen maar beschik niet over zoveel extra speelgoed. Het zelfde geldt voor de netwerk-optie. Vier spelers die ieder over een originele kopie van Hornet beschikken kunnen op een Appletalk netwerk tegelijk het luchtruim boven de woestijn verkiezen. Dat is natuurlijk het ultieme sim avontuur.

De graphics zijn ondanks hun eenvoud tof. Ze zijn dan wel niet foto-realistisch maar glijden zelfs op een niet al te snelle Mac zoals een LC II redelijk soepeltjes over het scherm. En daar gaat het uiteindelijk om. Echt kicken is de afterburner. Als je die aangooit dan brullen de motoren door je speakers en scheur je door het luchtruim. Ik merkte overigens wel dat er nog wat bugs in de software zitten die zo nu en dan een crash van de computer veroorzaken. Hopelijk komt Graphic Simulations snel met een corrigerende update op de proppen. Desondanks vindt ik F/A-Hornet al met al van hetzelfde kwaliteitsniveau als Hellcats over the Pacific: een sim om op te kicken!

DAVID





fenen.. oefenen..

Systeem vereisten: Macintosh (kl. of zw/w) met minimaal 68020 processor. 4 Mb RAM. Systeem 6.0 of hoger. Niet geschikt voor de MacPlus, Powerbook 100, Classic, SE of de MacPortable. • Fabrikant: Graphic Simulations • Prijs: ƒ 169,-

R E R E E N





	JANUARI	FEBRUARI	MAART		MEI	JUNI
01						
02						
03						
04						
05						
06						David
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14		Ben			Kees	
15						
16						
17						
18						
19	Mad Levels			Thomas		
20						
21						
22						
23						
24						
25						
26						
27						
28						
29						
30						
31						

POWER

UNLIMITED

APRIL

	JULI	AUGUSTUS	SEPTEMBER	OKTOBER	NOVEMBER	
01						
02						
03						
04						
05						
06						
07						
08						
09						
10						
11						
12						
13						
14						
15						
16						
17						
18						
19				Adam		
20						
21						
22						
23				Bjorn		
24						
25						
26						
27	Michael					
28						
29						
30						
31						



...JARIG HOERA! HOERA!

OSCAR

Over de boulevard rijdt een rode sportauto richting bioscoop Odeon. In de glimmende bolide zit Oscar en Oscar is op zoek naar kleine Oscarretjes. De enige aanwijzing die hij heeft is dat de Oscarretjes zich in Odeon bevinden, maar waar en in welke filmset, dat is iets wat Oscar nu gaat uitvinden.

Oscar is de verbeterde versie van Trolls. Wie Trolls leuk vond zal dit spel dan ook zeker een aangename tijdverspilling vinden. De figuur om wie alles draait is Oscar, een zeer menselijk knaagdier met sterke ouderlijke instincten. Oscar is net als de trollen iemand die graag en veel rent en springt.

BETER TIEN OSCARS IN DE HAND

De bedoeling is om een aangegeven aantal kleine Oscarretjes te verzamelen die over de verschillende levels zijn verspreid. Daarbij wordt Oscar natuurlijk tegengewerkt door allerlei vreselijk irritante filmprops. Het is best een hele klus om te manoeuvreren tussen alle aliens, Frankensteins, en lopende cactussen. Gelukkig bezit Oscar vier harten en vijf levens en zijn de kleine Oscarretjes makkelijk te vinden. Verder kun je op verscheidene plaatsen allerlei handige speciale krachten vinden, zoals bijvoorbeeld vleugels waarmee je door het level kunt vliegen in plaats van rennen en springen.

OSCAR PRAAT, OSCAR SLAAPT

Sommige dingen zijn in Oscar precies hetzelfde als in Trolls.
De grote, niet al te slim kijkende rode olifant is nog steeds een grote hulp, heb je hem eenmaal gevonden spring dan regelmatig op hem. Hij onthoudt namelijk waar je was vlak voordat je weer een van je kostbare levens verspeelde door een of andere stommiteit. In Oscar wordt ook weer gebruik gemaakt van de Bonus- en Bogusletters. En konijnen met zonnebrillen op schijnen er ook nu weer in grote getale rond te lopen, hoewel ik moet zeggen dat ik er na flink wat uren Oscarren niet één ben tegengekomen.

Duurt het Oscar allemaal te lang voordat je hem weer laat bewegen, dan wordt meneer ongeduldig. Dat toont hij door ofwel zijn tong uit te steken en een misprijzend bla bla bla te laten horen of door gewoon ter plekke in slaap te vallen.



Oscar is leuk, heel leuk, verslavend leuk. Dus pas op. Was Trolls een lief spel, Oscar is wat brutaler. De zeven levels zijn naar mijn mening niet allemaal even geslaagd maar dat is denk ik een kwestie van persoonlijke smaak. Het horror-gedeelte is echt heel grappig en het sf-gedeelte vond ik leuk omdat er een van mijn favoriete aliens in voorkwam, namelijk Alien herself maar dan in een lieve versie. Het geluid is prima, en klinkt bijna realistisch (hoe klinken fantasie-wezens in het echt?). Oja, dit spel is oudervriendelijk (er gaat niemand in dood).

LAURA

RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 8,0

- ▲ Gevarieerde levels
- ▲ Vrolijke muziek
- ▲ Oscar ook vanaf diskette speelbaar
- ▼ Te gekke animaties

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP



8



PC

Prijs: nog niet bekend • Fabrikant: Flair software
Systeemeisen: Min. 386 PC • 640 KRam • 1 Mb EMS • 5 Mb schijfruimte
Geluidskaart aanbevolen • Joystickbesturing mogelijk

THE BATTLE OF THE ROBO BABES
METAL & LACE

Ergens in een Japanse toekomst. Zojuist kwam ik na een aangename reis aan op MeCHa Island, waar babes in allerlei soorten en de juiste maten het overgrote deel van de bevolking vormen. Ik ging meteen naar Bar Boom-Boom, waar ik een paar drankjes achterover sloeg en even genoot van het zicht op een paar bar-babes voordat ik me bezig zou gaan houden met het werkelijke doel van deze reis: namelijk een flinke partij knokken met Barbara, Kiki, Kimberly, Desiree, Christine, Allison en Francesca, oftewel de Robo Babes...

BABES BETALEN

Een babe aan de bar wist wel waar ik met een van haar Robo zusters kon vechten... als ik haar honderdvijftig dollar betaalde. Nu had ik vijfduizend op zak, dus dat was geen probleem, maar eerst bracht ik een bezoekje aan Armor Al, dè Armor-dealer van het eiland. Al toonde me een groot aantal wapenrustingen waaruit ik, heel bescheiden, model Mistress koos. Ik kon 'm meekrijgen, voor tweeduizend dollar. Terug in de bar klopte ik op de deur van de achterkamer, waar de winkel van Old Man was gevestigd. Van hem kocht ik een AI-chip, een booster, twee shields en een paar batterijen. Ik was klaar voor m'n eerste matpartij.



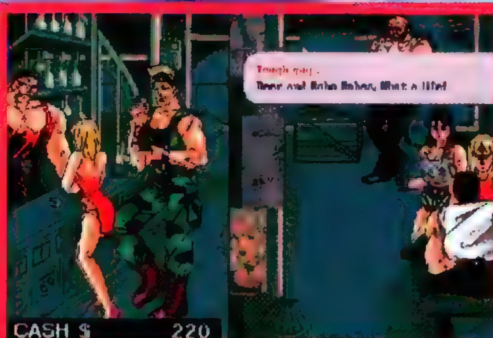
Voor $150 slaan deze babes je in elkaar

BEAT ME UP

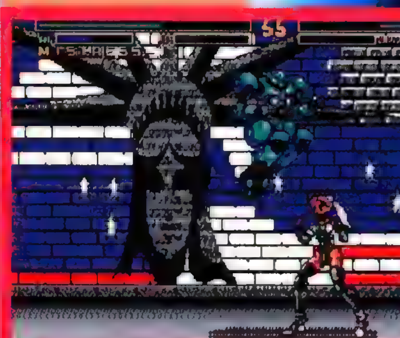
De bar-babe zapte me na de betaling meteen door naar het strijdperk, waar ik ternauwernood m'n uitrusting kon aantrekken voordat Allison tegenover me stond. Allison droeg model Anna. Voordat ik me kon herinneren wat de specifieke eigenschappen van het 'Anna-Armor' waren sloeg ze me al tegen de grond. Ik stond op en ging meteen weer neer, maar nu via de lucht boven en achter me. Deze babe kon echt knokken!

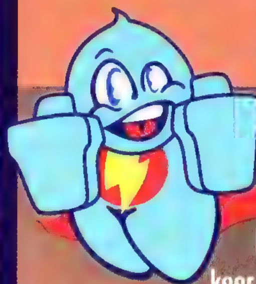
BELEDIGD EN BOOS

Om het discreet te houden, na een minuut of zo was ik weer in de bar, een zeer pijnlijke ervaring rijker en een paar duizend dollar lichter. Ik had geld nodig, want alleen dan kon ik terug om het haar betaald te zetten, zo werd me snel duidelijk toen ik met slechts tien dollar op zak een payback-gevecht probeerde te kopen. Een kunstmatig intelligent biervat, een neurotische asbak en een Duitse portier voorzagen me uiteindelijk van genoeg poen voor m'n volgende gevecht. Grommend stond ik even later weer oog in oog met Allison. Ze had beter moeten weten dan m'n moeder te beledigen.



De portier zegt ook eens wat


Stoeiende babes



Metal & Lace is een Manga-knokspel, met de typische Japanse Anime-tekenstijl die daar al jaren een absolute rage is en langzamerhand ook hier razend populair begint te worden. Als je één keer zelf een Manga-spel hebt gespeeld begrijp je wel waarom. De graphics zien er waanzinnig goed uit, ook als ze bewegen. Als vechtspel op zich kunnen de Robo Babes zonder meer de vergelijking met de Streetfighters aan. De Babes hebben ieder zo'n twintig moves die de meeste Robo Babe Fighters nog heel lang zullen bezighouden voordat die zullen toekomen aan een matpartij met de vijf Ultimate Champions Jamaal, Eileen, Skuzz, Rachel en Gunder. Alleen jammer dat je bijna ieder gevecht moet kopen. Dat kost uiteindelijk te veel...nee, niet geld maar tijd.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS 8,5

GELUID 9,0

- ▲ Robo Babes
- ▲ Zeer goed geluid
- ▲ Manga all the way
- ▼ Verliezers worden flink beledigd
- ▼ Niet voor spelers onder de 13

TENMINSTE SPEELBAAR TOT JE DE 18-PLUS VERSIE MAG SPELEN



PC

Prijs: ƒ 129,00 • Fabrikant: Megatech Software
Systeemvereisten: minimaal 386 • 580 KRam • 18 Mb schijfruimte
Geluidskaart en joystick onmisbaar • PC Gamepad sterk aanbevolen

X-WING MISSIES B-WING

Na de ontdekking van hun geheime basis op Yavin zijn de rebellen op zoek gegaan naar een andere schuilplaats. Ze willen naar de planeet Hoth, maar de Keizerlijke troepen zitten hen op de hielen. Die weten echter niet dat de rebellen beschikken over een nieuw type starfighter: de Slayn & Korpil B-Wing Heavy Assault Starfighter, bijgenaamd de Fregat-killer...



De vlucht uit Yavin



Een kijkje in de achteruitkijkspiegel



Fregat in zicht van fregatkiller

PROTOTYPE IN ACTIE

Toen George Lucas zag met welke vuurkracht de Keizerlijke Troepen naar Yavin gingen, wist hij dat er geen tijd meer was om het prototype van de B-Wing nog verder te ontwikkelen. De rebellen hadden hulp nodig, en wel direct. Daarom stuurde hij de enige twee B-Wings die gevechtsklaar waren direct van de produktielijn naar de vluchtende rebellen. In gigantische ruimtecontainers zouden zijn vrienden zelf de produktie voortzetten.

MEER, SNELLER, KRACHTIGER

Ter ondersteuning stuurde Lucas een tweede Topace mee met de B-Wings. Deze piloot had alle Imperial Pursuit-missies met succes volbracht. Nu zou hij de rebellen onderwijzen in het vliegen -en vechten- met de B-Wing. Dit nieuwe model heeft veel weg van een Y-Wing, maar het is sneller, beter te manouvreren en vooral beter bewapend. De B-Wing heeft meer lasers en torpedo's aan boord. Tevens is het protype uitgerust met zeer krachtige ionenkanonnen, precies de wapens die nodig zijn om een Keizerlijk Fregat de baas te kunnen.

ROUTINEKLUS: VERNIETIG DE VIJAND

Op weg naar Hoth zijn de B-Wings voortdurend in actie. Om te beginnen moeten ze de produktie van meer B-Wings veilig stellen. Daarnaast is er een nieuw communicatie- en spionagenetwerk van Darth Vader dat onschadelijk moet worden gemaakt. Daar tussendoor zijn er routineklussen als het beschermen van voedseltransporten, het vernietigen van TIE-fighters en Corvettes en het onderscheppen van vijandelijke militaire transporten. Dit moet uitmonden in de vernietiging van de Star Destroyer Relentless, het nieuwste slagschip van de Keizerlijke Troepen.

VECHTEN VOOR VRIENSCHAP

Een belangrijke ontwikkeling is de mogelijke vriendschap van de Habassans. Dit tot nu toe neutrale volk wil de kant van de rebellen kiezen, mits zij hen voldoende bescherming kunnen bieden. Gecombineerde acties van X-Wings en B-Wings moeten de Habassins duidelijk maken dat kiezen voor de rebellen niet gelijk staat aan zelfmoord. Als de rebellen hierin slagen, kunnen zij in relatieve veiligheid de Yavin-basis evacueren en opnieuw inrichten op Hoth, de nieuwe schuilplaats van waaruit de voortdurende strijd om de macht over dit deel van het universum zal worden voortgezet.

Hoe langer de strijd duurt, hoe moeilijker het wordt om nog onderscheid te maken tussen een 'goede' en een 'slechte' kant. De Keizerlijke Troepen mogen dan de reputatie te hebben wreed en genadeloos te zijn, de rebellen zijn in feite net zo bezig, de bodycount onder hun vijanden in aanmerking genomen. Maar vanaf de zijlijn is het altijd makkelijk om te oordelen. Stap daarom snel zelf in een B-Wing om te bepalen welke kant een overwinning verdient.

BEN

RAPPORT

GRAPHICS	8,0
GELUID	8,0

- ▲ B-Wing vliegt echt sneller
- ▲ Tweede Topace maakt Imperial Pursuit toegenkelijk
- ▲ Veel nieuwe missies
- ▼ Nog steeds verplichte kill-rate van honderd procent
- ▼ Kleine verbeteringen, geen echte vernieuwingen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DE VOLGENDE X-WING MISSIES

AKTIE — TAKTIEK

8

PC

Prijs: ƒ 000,00 • Fabrikant: LucasArts • Prijs: ƒ 79,- • Systeemvereisten: 386 PC. 571 Kb RAM. 256 Kb EMS. 2.5 Mb schijfruimte. Geluidskaart en joystick sterk aanbevolen. X-Wing moet reeds geïnstalleerd zijn. Installatie van Imperial Pursuit aanbevolen.

REVIEW

EPIC PINBALL & SILVERBALL

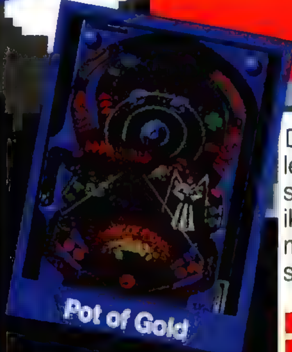
Een brief van uitgeverij Amicomp: "Met belangstelling hebben wij uw test van Pinball Dreams gelezen. Wij willen u hierbij Epic Pinball en Epic Silverball aanbieden voor een test, daar wij menen dat Epic Pinball nog beter is dan Pinball Dreams." Nog beter? Een gedurfde bewering die ik dus meteen ging controleren.

Wauw! Al na een paar minuten zie ik dat Amicomp gelijk heeft. Dit is echt een te gek pinballspel, ik bedoel spelen, want Epic Pinball komt in drie diskettes met op iedere disk vier verschillende kasten. Ik was al behoorlijk onder de indruk van Pinball Dreams, maar Pinball van Epic is echt nog veel beter. De graphics en de geluiden zijn veel mooier en het spel gaat veel sneller.


Android

MUZIEK EVENAART GELUIDSEFFECTEN

In totaal zijn er dus twaalf verschillende kasten. Ik zal ze allemaal even noemen, want dat geeft al een aardige indruk van het soort kast waarop je kunt spelen: Android, Pot of Gold, Excalibur, Crash and Burn, Magic, Jungle Pinball, Deep Sea, Enigma, Fantasy, Blood, Snooker Champ en Odyssey.
Iedere kast heeft z'n eigen geluidseffecten en achtergrondmuziek. Hoewel, achtergrond, als je de muziekoptie aan hebt staan klinkt de muziek even hard als de geluidseffecten, maar dat is helemaal niet storend.
Sterker nog, de muziek is zo goed en past zo goed bij de geluidseffecten dat dit nu eens een spel is dat ik voor de verandering liever met de muziek aan speel.

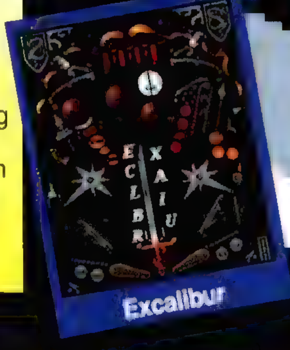

Pot of Gold


Magic

SUPERNEL ZONDER HOOFDPIJN

Net als bij de meeste flippersimulaties komt de kast nooit helemaal in beeld. Het beeld scrollt met de bal mee, zodat je altijd alleen het deel van de kast ziet dat op dat moment belangrijk is.
Bij Pinball Dreams hoorde ik mensen nog wel eens klagen dat het beeld te snel heen en weer bewoog, wat een enkeling lichtelijk hoofdpijn bezorgde.


Crash and Burn


Excalibur

SNEL OP EEN TRAGE PC

Wat mij eigenlijk het meest verbaasde was de snelheid van deze kasten. Moest ik Pinball Dreams voor een beetje aanvaardbare snelheid op een 486 spelen, een 386 van 25 Megahertz is voldoende om Epic Pinball op een realistische snelheid te spelen.
Vind je dat te langzaam, dan kun je de kasten schuin zetten zodat de bal nog sneller rolt.

De Epic kasten scrollen net zo snel, zo niet sneller, maar toch heb ik tot nu toe van niemand gehoord dat dit storend was.


Deep Sea

FLIPPERKAST MET LEVELS

De kasten zijn in principe allemaal even tof. Toch is er één bij die speciale aandacht verdient: de Enigma. Deze kast heeft een plasma achtergrond die is opgebouwd uit fractals. De achtergrond verandert voortdurend van vorm, en naarmate je meer punten scoort ook van kleur. Daarnaast verschijnen er steeds andere objecten die je moet wegschieten; het is kortom een flipperkast met levels!


Fantasy

RAPPORT

GRAPHICS 9,0

GELUID 9,0

- Realistische snelheid
- Veel verschillende kasten
- Prachtige muziek
- Mooi geluid

TENMINSTE SPEELBAAR TOT IEMAND EEN NOG BETER PINBALLSPEL MAAKT

AKTIE — TAKTIEK

9

PU Power Premium



Amicomp meent dat Epic Pinball nog beter is dan Pinball Dreams. Ze hebben ongelijk: Epic Pinball is nog veel en veel beter, mooier, sneller en aantrekkelijker dan welk ander flipperspel ook. Een absolute aanrader die ook nog eens spotgoedkoop is. Hopelijk komen ze snel met versies voor andere systemen.

BEN

PC

Fabrikant: Epic Mega Games • Prijs: Pinball deel 1 ƒ 69,- • Pinball deel 2 ƒ 69 • Deel 1 en 2 ƒ 99,- • Silverball ƒ 89,- •
Systeemvereisten: 286 PC of beter. 640 Kb RAM. 3 Mb schijfruimte per deel.

VIDEOGAMES & COMPUTERSPELLETJES

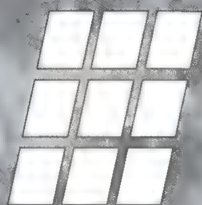
GAMES '94

vrijdag 28, zaterdag 29 en zondag 30 januari 1994

Beursgebouw Eindhoven

Lardinoisstraat 8 (Naast het NS-Station)

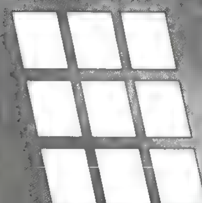
(Uw reduktiebon treft u aan in de advertentie van 'PC Discount')



Inlichtingen & aanmeldingen

InterExpo & Media

Tel. 070 - 3545716



Vormgeving ACN Haarlem

ATARI · AMIGA · PC · MSX · LYNX · NINTENDO · SEGA

B O R D S P E L

HISTORY OF THE WORLD



History of the World is een spel waarmee je in een paar uur tijd bijna de hele menselijke geschiedenis, van 3000 jaar voor Christus tot 1914, opnieuw laat gebeuren (maar dan hopelijk beter). Een soort Super Risk, maar dan veel subtieler en, eerlijk is eerlijk, een beetje moeilijker.

De geschiedenis van de wereld speel je uiteraard op een kaart van de wereld. Behalve oceanen, zeeën, regio's en landen staan er ook bossen en gebergtes op aangegeven, wanneer die tenminste de natuurlijke grens van een land vormen. De enige uitzondering hierop is China, dat van oudsher begrensd wordt door de Chinese Muur en die dan ook als zodanig op de speelwereld staat aangegeven.

BEGIN ALS EEN KEIZER

Goed, daar ligt de wereld dan aan je voeten. Wat doe je dan als strateeg met keizerlijke ambities? Juist, je slaat aan het bouwen en veroveren. Hierbij hoef je niet helemaal met lege handen te beginnen. Iedere speler krijgt namelijk direct het beheer over één van de zeven Rijken. Dat Rijk moet je uitbouwen tot een wereldmacht, iets wat in de praktijk vaak betekent dat je groter wordt door anderen kleiner te maken. Een keur aan legers en vloten kan je hierbij de nodige ondersteuning bieden.

KRIJG DE PEST!

Maar rijkdom duurt nooit eeuwig. Hoe meer je succes hebt met je Rijk, hoe afgunstiger je tegenspelers naar je zullen kijken. Uiteindelijk zullen ze je rijkdom en welvaart proberen af te pakken, niet eens altijd om er zelf beter van te worden, maar vaak genoeg ook omdat ze het je gewoon niet gunnen. De pest, een Heilige Oorlog, een wapenwedloop, de gesel van de ambtenarij, geen middel zal men onbenut laten wanneer het erom gaat een groot heerser eens lekker te kleineren. Daarbij wordt lang niet altijd met open vizier gestreden. Ook lage streken zoals verraad, rebellie of een burgeroorlog kan een heerser inzetten om de eenheid onder jouw gelederen te verstoren. De laagste streek die een vijandige heerser kan uithalen is zich verschuilen achter de natuur; plotseling is je hoofdstad verwoest door een aardbeving of komen je eigen mensen in opstand omdat er hongersnood heerst na een mislukte oogst. Ga je onderdanen dan maar eens uitleggen dat het de schuld is van die 'vriend' van je die grijnzend op de bank toekijkt hoe je Rijk langzaam maar zeker, of snel en onverwacht, ten gronde gaat.

GROTER IS BETER

De geschiedenis van de wereld is voor het gemak onderverdeeld in zeven tijdperken. In ieder tijdperk moet je een ander rijk zien te behouden, of beter nog, uit te breiden. Het doel hiervan, wat dacht je: punten scoren. Voor (hoofd)-steden, monumenten maar vooral voor landen krijg je punten. Bonuspunten kun je verdienen als je niet een paar landen, maar een complete regio domineert. En winnen, tja, dat is in vijfduizend jaar niet veranderd, winnen doet degene die aan het eind van het zevende tijdperk de meeste punten heeft behaald.

RAPPORT

- ▲ Voor 3 tot 7 spelers
- ▲ Leuker dan Risk
- ▲ Voor je het weet is de avond voorbij
- ▼ Verliezen is frustrerend

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN PAAR JAAR NA AANKOOP





History of the World is een uitdagend spel dat af en toe zeer veel kan lijken op een interessante geschiedenisles, maar dan stukken leuker, en leerzamer. Want lezen over de veroveringen van de Romeinen of een Carthaagse oorlog van lang geleden is één ding, maar zelf je Romeinse Rijk bij elkaar veroveren of zelf die oorlog winnen, of verliezen, dat is nog eens andere koek. De titel van het spel is in het Engels, maar verder is alles in het Nederlands, dankzij de mensen van spellenwinkel Compendium, die het volledige spel in het Nederlands hebben vertaald. Dat maakt het spel nog aantrekkelijker, al was het maar omdat het veroveren van een wereldrijk ook zonder taalbarrières al moeite genoeg kost.

BEN

BORDSPEL
Prijs: ƒ 79,50 • Fabrikant: Gibson & Sons / Compendium

EN NU: DE

Het komende speeljaar zal een wat ingewikkelder strijdtoneel tonen dan de huidige competitie tussen Nintendo versus Sega. Ontwikkelingen in de videogamehardware volgen elkaar zo razendsnel op dat je door de bits de spelen niet meer kunt zien en daar draait het toch allemaal om. Onder de noemer van de rubriek 'Power PRO' rubriek zullen wij van nu af aan de nieuwe technologieën kritisch onder de loep nemen, waarbij voor ons maar één ding werkelijk belangrijk is: hoe zijn de games? Iedereen is het erover eens dat de nieuwe hardware vele nieuwe mogelijkheden met zich meebrengt: grotere capaciteit, snellere processors en sinds kort real time digitale video. Jammer is alleen dat op het moment hiervan nog maar bar weinig terug te zien is in de spelen.

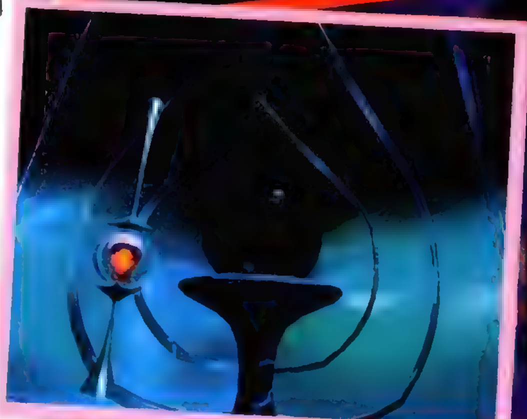
DE SPELERS

De spelers om de heerschappij in het komend jaar zijn Philips met de 16 bits CD-i; Sega met hun 16 bits Sega-CD; Commodore met de CD32; Panasonic, JVC en Sanyo met de 32-bits 3DO; en Atari met hun 64-bits Jaguar. Op de achtergrond werkt Sega aan de 32-bits Saturn. En bij de heilige 'N' hebben ze al hun super CD-ROM plannen overboord gezet en zijn ze samen met de meest geavanceerde computergraphics-fabrikant ter wereld, Silicon Graphics, aan het werk gegaan om eind 1995 de 64-bits 'Project Reality' het licht te laten zien. En vergeet in deze ratrace vooral niet de stilste, maar waarschijnlijk grootste mededingers, de fabrikanten van CD-ROM spelers voor PC en Macintosh. Alle fabrikanten zijn in de slag om de meeste kopers voor hun systeem te scoren zodat hun apparaat de standaard zal worden voor de nieuwe markt van de toekomst.

DE INZET

Sleutelwoord in de botsing der giganten is interactieve multi-media. Het zijn niet alleen mooie beelden en zuivere geluiden die een spel maken, nee, het is vooral de manier waarop de speler invloed kan uitoefenen op het verhaal van woord, beeld en geluid. De wisselwerking hiervan maakt of breekt het spel. De videospelenmarkt is voor de multinationals het pioniersgebied waarin telecommunicatie niet langer zoals bij de huidige televisie één richting gaat, van zender naar ontvanger, maar twee-richtingsverkeer kent. De speler bepaalt het verhaal, het verhaal reageert op de speler. De makers van CD-i en 3DO zien in hun apparaten een weg naar een nieuwe vorm van televisie. Kijkplezier zal geen entertainment meer zijn, maar intertainment.







DE MATERIE

Als er op het moment in Nederland videogame awards zouden bestaan dan zijn er acht genres te bedenken. Dit zijn de categorieën platformgames, shoot 'm ups, beat 'm ups, adventures, driving games, flight sims, strategy games en sport sims. Sla een gaming magazine uit pakweg 1988 open en je zult merken dat er sindsdien weinig is veranderd in de genres. Er is hier en daar een bitje toegevoegd, beeld en geluid zijn wat verbeterd, de intro's zijn langer geworden. Maar aan de eigenlijke gameplay is weinig veranderd; er is alleen meer van hetzelfde bijgekomen. Vergis je niet, nieuwe spelen zijn vaak geen slechte games. Het probleem is alleen dat ze niet beter zijn dan hun voorgangers van zes jaar geleden. Het maakt niet uit hoe hyper hi-tech het 14.400 bits apparaat is; als genres zichzelf niet verversen zullen videogames een vroegtijdige dood sterven. Toch zijn er nieuwe ontwikkelingen te zien die een spannende toekomst laten zien. We ontdekten laatst een jong Londen's bedrijf dat, mede gefinancierd door Philips, interactieve films voor CD-i maakt waarin de gamer het lot van de hoofdrolspeler bepaalt.

VIRTUAL CYCLE TRIP

Afgelopen oktober werd in Amsterdam het congres 'Doors of Perception' gehouden. Twee dagen lang spraken wetenschappers, kunstenaars, uitgevers, ontwerpers en zakenlui uit de hele wereld over hoe de media van de toekomst ingevuld moeten worden. Aan het einde van de eerste dag verbaasde de Engelse ontwerper Dave Collier het publiek met een demonstratie van twee CD-i titels die zijn bedrijf Trip Media in ontwikkeling heeft: 'Virtual Night-Club' en 'Burn:Cycle'. Power Unlimited zocht hem enkele weken la-

TOEKOMST



ter in zijn kantoor in Londen op.

DE OPZET

Het kantoor van Trip Media ligt aan het Leicester Square in hartje Londen. Uiteraard word ik ontvangen met een dampend kopje thee met daarin een wolk melk. Gezeten achter een Mac Quadra brandt de 27-jarige Dave los over zijn leven en werkzaamheden. "Ik speelde al jaren videogames totdat het me begon te vervelen omdat ik niks nieuws zag gebeuren. Ik ontwierp dus maar mijn eigen spelen. Twee jaar geleden zag ik voor het eerst een CD-i demonstratie. Ik kwam thuis en zei tegen m'n vriendin: ik heb de toekomst gezien." Op het scherm opent hij de demo van Virtual NightClub. "Weet je, iedereen spreekt altijd over de technologie van morgen. Ik heb dan iets van: goed, laat ik er dan vandaag maar aan beginnen."

DE INHOUD

Vette 'ambient' deunen dreunen uit de speakers wanneer de Virtual Nightclub demo begint. Ik sta in de foyer van een nachtclub en kan negen verschillende kanten op. Ik zie een man voor me, ik klik op zijn hoofd, dzoef, ik zit in zijn hersens. Ik klik op één van de bollen (axonen) en de man begint me zijn filosofische gedachten te vertellen. Yikes. Ik flits weer z'n hoofd uit en sta op een dansvloer tussen felbezwete deernes. Ik besluit naar buiten te wandelen. Ik ben in Soho, wandel over straat en zie een platenzaak. Ik ga naar binnen. Ik sta naast een DJ, kijk in zijn platentas, draai zijn platen. Dave onderbreekt mijn geklik met een glimlach: "Virtual Nightclub is meer een tijdschrift dan een spel. We hebben zoveel mogelijk getalenteerde jonge mensen in London, kunstenaars, DJ's, ontwerpers en gamers gevraagd een bijdrage te leveren. Op interactieve wijze laten we hun werk zien. Je loopt door het Londen van déze mensen. En je kunt de schijf ook als audio-CD gebruiken want de muziek is van The Shamen. In de audio-mode hoor je het allemaal achter elkaar."

WERK IN UITVOERING

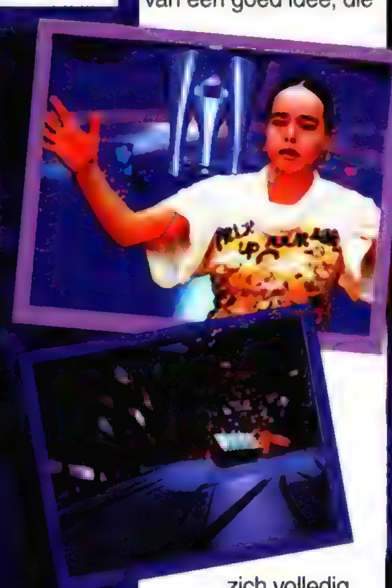
Ik wil weten over het andere CD-i spel dat ik zag bij de DoP'93: 'Burn:Cycle'. Dave duikt in elkaar: "Our flagship title, I'm so sorry, maar daarvan kan ik je niet meer vertellen dan je hebt gezien in Amsterdam." Wat ik daar zag was een demo van een interactieve spel/film waarin een man vierentwintig uur de tijd krijgt om een bom in zijn hoofd onschadelijk te maken. Ik zag een man van vlees en bloed! Een kalme voice-over à la BladeRunner vertelt me de flippende gedachten van dit virtuele mens in een verlopen hotelkamer van de toekomst. Wat te doen? "We hebben een 'non-disclosure' deal met Philips; tot de release in september mogen we niks zeggen. En zij hebben dit betaald." Zijn arm zwaait over een labyrint aan zwartgeverfde samurai-achtige kamertjes waarin vier Silicon Graphics Indy workstations à ƒ30.000,- staan. Zes mensen, een 3D programmeur, twee ontwerpers, een schrijver, een CD-i programmeur en een operator, werken sinds 18 maanden fulltime aan het project. En dan is er nog een vijftien mensen sterke filmcrew.

SUIKEROOM PHILIPS

"Allemaal mensen van onder de 30 jaar, alleen maar in het bezit van een goed idee, die zich volledig mogen uitleven in hun eigen ideeën?" "We lieten Philips een demo zien van ons plan," vertelt Olaf Wendt, de 3D programmeur van 'Burn:Cycle', "en sindsdien zijn we in bedrijf. CD-i is het eerste apparaat met het potentieel om videospelen van kidstuff naar een volwassener publiek te krijgen. Dat wisten wij en dat is ook de wil van Philips," vervolgt Eitan Arrusi, de schrijver. Ik opper dat ze met Burn:Cycle bezig zijn de technologie niet af te wachten, maar alvast in woord, beeld, beweging en verhaal Virtual Reality maken: een denkbeeldige werkelijkheid zoals een goed boek als Neuro-Mancer of een goede film als BladeRunner die oproept. Olaf: "Juist, inhoud is nu belangrijk." Eitan: "Je moet deelnemen in het verhaal." Dave: "Interactiviteit is een vreemd ding totdat je hetzelf ervaren hebt."







BEAM ME DOWN, SCOTTY

Ik sta weer buiten en heb het gevoel alsof ik net een teletijdmachine ben uitgestapt en mijn hoofd in een virtuele glazen bol is gestopt. Ik herken de straten van Soho en onderga onmiddellijk het plezier van de echte wereld. Ik kan de Strawberry Jam Doughnut die ik op de CD zag nu wel kopen en sappig weghappen.

ADAM

ALICE IN WONDERLAND

Lewis Caroll schreef het verhaal van Alice in Wonderland ruim 150 jaar geleden. Alice loopt 'n pratend wit konijn achterna, valt in een lange tunnel en komt uit in Wonderland, het land waar geen grenzen zijn tussen droom en werkelijkheid en logica en leugens. Alice in CD-I land bevat dezelfde wonderlijke figuren uit het oorspronkelijke verhaal. Maar nu bepaal je zelf hoe het verhaal verder loopt.



Z'n kop eraf, zou de koningin zeggen



Niet gek voor een meisje van 150 jaar oud


Wonderlijke vent met gewoon uiterlijk

VERDWAALD, VERLOREN EN TE LAAT

Alice begint haar droomavontuur op een veld dat haar niet zo bekend voorkomt en ze besluit om iemand te zoeken die haar kan vertellen waar ze nu toch eigenlijk is. Na een tijdje lopen komt ze een wit konijn tegen die heel toepasselijk het Witte Konijn heet. Hij is zijn handschoenen en zijn hol kwijt en vraagt Alice om hem te helpen zoeken. Dat hol is niet zo moeilijk, dat is een eindje naar rechts. Maar het hol kun je alleen ingaan als je een parasol hebt om mee naar beneden te zweven. Die parasol heeft Lewis Caroll, die in een bootje ergens op de Thames ronddobbert. De ongerijmdheden nemen een aanvang.

KLEIN MEISJE IN WAANWERELD

In het hol zijn allerlei deuren die naar verschillende plekken leiden. Met logica kom je hier niet ver, want soms zitten er achter de deuren de raarste plekken. Een muis die Alice vaag bekend voorkomt leert haar een muizenliedje, en een lachende Cheshire kat vertelt haar hoe ze groter en kleiner kan worden. Dat laatste is heel belangrijk, want Alice moet flink groeien en krimpen om de sleutel van het kleine deurtje te kunnen pakken. Als ze dan eindelijk de deur open heeft gekregen komt ze terecht in een vijver die veel weg heeft van een tranenpoel. Wat haar hier te wachten staat zijn theekransjes, slapende koningen en kleine schildpadjes die met een ladder naar de vloer klimmen om lekkages te verhelpen. Alice is niet verbaasd, zij is ondertussen al zoveel gewend...

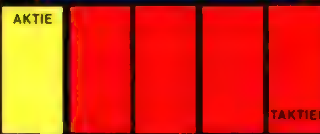
RAPPORT

GRAPHICS 8,0

GELUID 9,0

- ▲ Prachtig geheimzinnig verhaal
- ▲ Mooie graphics tijdens gesprekken
- ▼ Trage bediening
- ▼ Slechte graphics tijdens het platformspel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



8³



Dit Alice-avontuur is in het begin nogal onduidelijk maar de wezens die rondlopen in de vreemde droomwereld helpen Alice vaak een handje. Soms heel indirect, soms met duidelijke aanwijzingen. Ondanks die aanwijzingen is het soms moeilijk te begrijpen wat de bedoeling is en hoe het verder moet en dan moet je weer helemaal terug naar een bekende plek om te kijken of je niets vergeten bent. De combinatie van avontuur/platformspel is leuk gedaan. De wezens die je tegenkomt praten echt met je en leren je soms liedjes. De beelden in CD-i land zijn zo duidelijk dat het net lijkt of alles met een camera is opgenomen. Je hoeft het boek niet gelezen te hebben om het spel leuk te vinden maar het is aardig om gezichten te zien die je al uit het verhaal kent.

BJØRN

PHILIPS CD-I

Prijs: ƒ 99,95 • Fabrikant: Philips Interactive Media

DE EERSTE FULL MOTION VIDEO GAMES!

Afgelopen 11 en 12 november presenteerde Philips in de Rotterdamse Ahoy-hallen haar nieuwste trots: de Full Motion Video (FMV) cartridge voor de CD-i speler. Deze cartridge schuiven de bezitters van een CD-i speler achterin hun apparaat waarna de speler echte televisiebeelden kan verwerken! Vanaf dat moment kan de speler echte speelfilms op CD afdraaien. (Al heb je voor een beetje film twee CD's nodig, want er past niet meer dan 72 minuten beeld op zo'n schijfje.) Waar wij het meest in geïnteresseerd zijn is natuurlijk wat dit gaat betekenen voor de toekomstige CD-i spelen.

ZAPSCHIETEN

Voor de spelontwerpers gaat er met de FMV-cartridge een nieuwe wereld open. Nu kunnen ze immers alles wat ze maar op hun beeldscherm tevoorschijn kunnen toveren op CD-i zetten; Terminator II-achtige special effects bijvoorbeeld, of (delen van) een echte speelfilm. Zo is er al een spel gemaakt (maar nog niet uitgebracht) waarin jij de hoofdrol speelt in een echte western. Met je afstandsbediening als wapen beslis jij hoe de film verloopt. Als je bijvoorbeeld niet snel genoeg bent schiet een ongeschoren schurk net die persoon 'dood die jou een geheim wil verklappen!





De titel waar wij een primeur van hebben heet Microcosm. Het spel is op een supercomputer gemaakt en rechtstreeks op CD-i gezet. Doctoren zweven in dit spel in speciale cyberpakken door een menselijk lichaam op zoek naar slechte bloedcellen en kwaadaardige gezwellen. Maar ze zijn niet alleen aanwezig in dat lichaam! De beelden zijn voor zover ik weet levensecht. (Weet jij hoe een menselijk lichaam er van binnen uitziet?) Het enige wat dit spel nog onderscheidt van echte Virtual Reality is de helm met stereomonitoren voor de ogen!

THE 7TH GUEST

Een tweede titel in ontwikkeling is The 7th Guest. Hierin ben je beland in een spookkasteel. De eigenaar van het kasteel heeft goed zijn best gedaan om alles zo vreemd en spookachtig mogelijk te maken. Met behulp van de joystick beweeg je door de full-motion 3D wereld die ook weer is ontworpen op zo'n supercomputer. De beelden en het geluid zijn zo prachtig dat je bijna niet gelooft dat het op een klein zilverkleurig schijfje staat!

EN 3DO DAN?

Het is nog te vroeg om hier al FMV-titels te gaan bespreken. Er zijn ook nog geen titels helemaal af (Microcosm en 7th Guest staan op een demo-CD). Toch kon ik het niet laten om jullie even lekker te maken met wat er ons in de nabije toekomst te wachten staat. Philips staat wat techniek betreft nu een flinke sprong voor op 3DO, maar wat spelvernuft betreft... Het is nu aan de producenten van speltitels om er iets van te maken. Als je bijvoorbeeld de snelheid en actie van het eerste 3DO spel 'Crash'n'Burn' vergelijkt met die van de meeste CD-i titels heeft Philips nog wel wat te leren.

EN CD-I ZONDER FMV?

Full Motion Video kan veel toevoegen aan de kwaliteit die CD-i biedt. Dat wil niet zeggen dat er zonder FMV-cartridge geen mooie spellen te spelen zijn. SPC, het bedrijf dat ook verantwoordelijk is voor het mooie spel Alien Gate, gunde mij tijdens de beurs een kijkje in hun spelkeuken. Een razendsnelle shoot-em-up en een uitdagende platform zijn al zo goed als klaar en zullen binnenkort in de winkels liggen. Natuurlijk volgen wij die ontwikkelingen op de voet en zul je er in de Power Unlimited alles over kunnen lezen!

BJØRN

LETHAL E

Sergeant Koons en officer Powell begonnen net als iedere andere dag hun dienst in Dinkin's Donuts op Crenshaw Boulevard, waar de koffie lauw is en de donuts melig zijn. Twintig jaren politiewerk hadden Koons tot een bittere, norse man gemaakt. Powell was nog een groentje. Nadat Koons' vorige partner bij een gijzelingsaktie was gedood, nam Powell, vers van de politieschool, zijn plaats in. Hij voelde zich allesbehalve op zijn gemak met Koons, die door collega's als schietgraag werd bestempeld.



Koon & Powell



De kok wil niet geraakt worden



Shang Tsung'



BANK-OVERVAL

Powell's gedachten werden ruw onderbroken door een krakende radio-oproep. "Calling all cars. Een onbekend aantal gemaskerde mannen heeft de National Saving's Bank op Crenshaw Boulevard overvallen. Wees op je hoede, ze hebben gijzelaars. Calling all cars." "Dat is hier om de hoek! kom op, erop af." Powell stond al buiten met een getrokken pistool terwijl Koons zijn laatste restje koffie opslurpte. Met gierende banden en een loeiende sirene arriveerden zij als eersten bij de plaats van het misdrijf.

JUSTIFIER SPREEKT

Koons stormde, zonder op versterking van het SWAT-team te wachten, de bank binnen. De overvaller die op de uitkijk stond, kreeg meteen een kogel uit de .38 Special (alias 'the Justifier') door zijn gemaskerde schedel. In één vloeiende beweging rolde Koons met een zojuist buitgemaakte Uzi verder richting balie. Twee overvallers met een secretaresse als menselijk schild openden het vuur op de politieman. Zonder aarzelen sprong Koons op en leegde zijn magazijn. Gegil en het geratel van machinegeweren galmden door de bank. Schietend stapte Koons over de drie nasmeulende lijken heen en zag de rest van de bende door de achterdeur verdwijnen. De bank was veranderd in een slagveld.

Op dat moment stormde het inmiddels gearriveerde SWAT-team de bank binnen. "Sorry jongens, 't feestje is voorbij," grijnsde Koons. "Wie ben je dan, Terminator of zo?" beet de SWAT-commander hem toe. "Je weet dat dit soort solo-akties geheel tegen de regels is. Dat kost je nog eens je badge, Koons."

CHINATOWN

"Krijg je daar nou geen problemen mee? je hebt toch een onschuldig slachtoffer geraakt," vroeg Powell, terwijl ze even later in de auto zaten. "Het is kaal of kammen in deze zieke wereld, jochie, antwoordde Koon, de enige regel die ik respecteer is dat m'n Justifier altijd geladen moet zijn."
Na tien minuten gespannen stilte bereikten de twee agenten Chinatown. Koons was op zoek naar Shang Tsung, leider van de gevreesde Chinese misdaadorganisatie Wu-Tan. Deze zou hen mischien kunnen helpen bij het zoeken naar de ontsnapte bankovervallers. Er gebeurde in de stad niets illegaals zonder dat Shang Tsung daar iets van wist.

DE JUSTIFIER VERTAALT

Toen de twee agenten uit hun auto stapten passeerden net drie traditioneel geklede Chinezen. Koons herkende het drietal als leden van de Wu-Tan en besloot de benodigde informatie uit hen te peuteren. Ter overbrugging van de taalbarrière trok hij de Justifier uit zijn holster. Maar de Aziaten waren niet geïnteresseerd in 'small talk' en begonnen vakkundig met hun kromzwaarden te maaien. Met gefronste wenkbrauwen opende Koon het vuur.

METRO MADNESS

Plotseling klonken er pistoolschoten uit de richting van het metrostation. Koon en de klappertandende Powell doken achter hun auto. "Verdomme, dat is Shang Tsung met zijn lijfwachten," piepte Powell. "Ze zijn zwaarbewapend, dat redden we nooit met deze klapperpistooltjes." Terwijl Koon de bende bezighield, liet hij Powell twee mini-Uzi's uit de achterbak halen. Met de pistoolmitrailleurs op rock 'n roll legden

NFORCERS





'Innocent victim' trekt wapen

Aaaargh, getroffen! Spel uit

rikaanse neef

de twee wetshandhavers een kogelgordijn langs het metrostation. De Wu-Tan Klan, aangevoerd door Shang Tsung, trok zich taktisch terug de ondergrondse in. "OK, geef me dekking, we gaan een metroritje maken," siste Koon.

VEILIG VERKEER...

De ondergrondse lag er verlaten bij. Er stond alleen een leeg metrostel met geopende deuren. Behoedzaam slopen de twee agenten over het perron. Net toen Powell zich afvroeg waarom hij niet gewoon bij de verkeersdienst had gesolliciteerd, verscheen er achter elk raampje van het metrorijtuig een Wu-Tan krijger, compleet met werpsterren en afgezaagd schrootgeweer. In de deuropening stond een grijnzende Shang Tsung: "Wat kan ik betekenen voor de edele heren?" Met deze woorden opende de Wu-Tan klan het vuur.Koon vloog plat op zijn buik terwijl Powell klungelig probeerde zijn Uzi te herladen. Op het moment dat het magazijn erin klikte, schoot de vergrendeling van het wapen los.

SPLIT KOMT NA HET BLOEDBAD

De Uzi trok een spoor van dood en verderf; behalve Shang Tsung hadden alle Chinezen het loodje gelegd. "Ik wist wel dat je het in je had," complimenteerde Koon Powell. Vol afschuw bekeek de officer het bloedbad dat hij had aangericht. "Kom op, we moeten de opper-nasibakker naar de eeuwige jachtvelden helpen," riep Koon terwijl hij de donkere metroschacht in rende.

GEHAKTE SPAANDERS

Twijfelend holde Powell zijn meerdere achterna, maar Koon was plotseling verdwenen. In de verte zag hij een schim een van de nissen induiken. "Shit. Dat is die Tsung." In een reflex trok Powell zijn dienstwapen en sloop in de richting van de nis. "Koon zal opkijken als ik dat stuk tuig inreken." Met zijn wapen in de aanslag naderde hij nu de verdachte. "Handen omhoog eike...." Nog voordat Powell zijn zin had kunnen afmaken barstte er een oorverdovend automatisch vuur los. Kermend stortte de agent ter aarde, oog in oog met zijn moordenaar. De uitdrukking van pijn maakte opeens plaats voor een van verbazing. Voor hem stond Koon met een narokende Uzi en een geschokte blik. Schamper excuseerde deze zich: "Waar gehakt vallen spaanders, jongen."

RAPPORT

GRAPHICS 8,8

GELUID 7,0

▲ Waanzinnige graphics

▼ Op den duur eentonig

▼ Geringe promotie kansen



AKTIE — TAKTIEK





Een must voor schietgrage ordebewaarders. De aktie is dope en de graphics zijn simpelweg superb. De cheatmode zorgt ervoor dat je het spel zonder al te veel lichamelijk letsel kunt uitspelen. Als je slechts één Justifier hebt en met zijn tweeën wilt spelen moet één speler de controlpad als wapen gebruiken. Dit speelt een stuk minder prettig en leidt al snel tot onderlinge conflicten. Het allergrootste manco aan dit spel is de beperkte houdbaarheid. Verder een schot in de roos.

SERGEANT MICHAEL EN OFFICER KEES

SEGA CD/ MEGADRIVE

Prijs: ƒ 219,00 inclusief Gun • Fabrikant: Konami

REVIEUW

NORTH POLAR EXPEDITION

Tot nu toe zijn er voor de Amiga CD32 nog maar weinig spellen verschenen die echt gebruik maakten van de CD-mogelijkheden. North Polar Expedition doet dat wel, maar heeft weer een ander probleem: het is geen spel!

'Had ik' die vraag maar geweten over poolhonden

Met een IQ boven de 90 krijg je hi-tech



Een ding moeten we niet vergeten: North Polar Expedition is geen spel, maar een educatief programma. Als spel zou het ook niet zoveel voorstellen, want daarvoor biedt het te weinig afwisseling. Als educatief programma voldoet het wel, al beginnen de vragen zich al vrij snel te herhalen en is het door de Engelse taal niet geschikt voor het basisonderwijs. Grafisch had er ook best wat meer mee gedaan kunnen worden, om over het vrijwel afwezige geluid nog maar te zwijgen.

RENE



North Polar Expedition zit in een gigantische doos, met daarin behalve de CD en een dunne handleiding, het ruim vijfhonderd pagina's dikke boek 'To the ends of the Earth' van de bekende poolreiziger Sir Ranulph Fiennes. De bedoeling van North Polar Expedition is het maken van een expeditie naar de Noordpool, waarbij de speler de rol van alle teamleden op zich neemt. Voordat de expeditie op weg gaat naar de pool, moet eerst de basiskennis over dat gebied worden getest via een meerkeuze-kwis. De vragen worden begeleid door een of meer foto's, die eventueel ook schermvullend kunnen worden afgebeeld. Afhankelijk van het goed of fout beantwoorden van de vragen, worden de scores van alle expeditieleden aangepast. Een fout antwoord van de piloot leidt bijvoorbeeld niet alleen tot een verlaging van zijn eigen score, maar ook tot een wijziging van de voorraden en het daling in het moreel. Iedere kwisronde bestaat uit twaalf vragen, per expeditie kunnen maximaal vier ronden worden gespeeld. De scores die de teamleden uiteindelijk neerzetten, zijn van invloed op het tweede deel van het spel. Teamleden met hoge scores leggen per dag bijvoorbeeld grotere afstanden af en komen minder problemen tegen. Tijdens de tocht naar de pool worden per dag de gebeurtenissen gevolgd, al verstrijkt er ook wel eens een dag zonder dat er iets gebeurt. In de ochtend gebeurt er meestal iets onverwachts, zoals een aanval van een ijsbeer of een storing in de zendapparatuur. Bij ieder probleem moet een van de expeditieleden een meerkeuzevraag beantwoorden, waarna de diverse scores weer worden aangepast. Aan het eind van de dag wordt een kaartje van de pool getoond, met daarop stippen die de voortgang aangeven. Ook worden de afgelegde afstand, de resterende brandstof en de levensmiddelenvoorraad getoond. Wanneer de voorraden op dreigen te raken, is het tijd om het basiskamp te waarschuwen en het vliegtuig nieuwe voorraden te laten droppen. Als de vragen onderweg redelijk worden beantwoord, zal het niet zo moeilijk blijken om de Noordpool binnen de gestelde negentig dagen te bereiken. Laat het moreel echter onder het nulpunt zakken en de expeditie wordt teruggeroepen door de sponsors.



Lief en dodelijk

RAPPORT

GRAPHICS 6,0

GELUID 4,0

▲ Leerzaam

▲ Fraaie plaatjes van de Noordpool

▼ Vragen herhalen zich te snel

▼ Had wat meer aktie in gemogen

TENMINSTE SPEELBAAR TOT VIER MAANDEN NA AANKOOP

TAKTIEK

6⁵



Disney's Aladdin

NU OP JE MEGA DRIVE !

ALADDIN, de nieuwste Disney-film, is een wonderlijke mengeling van fantaisie, humor en suspense, een fascinerend avontuur dat je hart sneler zal doen kloppen. Deze fantastiche wereld vind je nu terug op je Mega Drive. Alle helden van de film verschijnen op je scherm: Aladdin, Jasmijn, het aapje Abus, de geest uit de wonderlamp en de booswicht Jafar. Ze voeren je mee in een wervelwind van schitterende decors en adembenemende avonturen. Gewapend met een vlijmscherp kromzwaard en enkele appels zal je de wrede krijgers van Jafar moeten verslaan. Gelukkig heb je je toverlamp en je vliegend tapijt. Disney's Aladdin staat synoniem urenlang spelplezier. Wanneer vertrek je naar het land van de 1000 en 1nachten?

SEGA



PANG

Pas op, daar komt er een. Pang. Pas op, daar komen er twee. Pang, pang, pas op daar komen er vier. Pang, pang, pang, pang. OK, het is weer veilig. Laat de volgende lading maar komen.

In Pang maak je ballonnen stuk. "Huh, is dat alles?" hoor ik je al roepen. Ja, inderdaad, dat is alles. Maar maak je niet ongerust; bij het eerste ballonnetje denk je nog: puh, wat een flauw spelletje, maar tegen de tijd dat er drie en nog later tien ballonnen tegeljk verschijnen die voor jou bij direct contact allemaal even dodelijk zijn heb je een diep ontzag ontwikkeld voor het met lucht gevulde zwevende en stuiterende plastic.

VEILIG DUURT NOOIT LANG

Voor de duidelijkheid nog even de werking van het spel: een ballon is bij aanraking dodelijk. Kapot schieten dus die ballon. Dan worden het twee ballonnen die allebei nog steeds even dodelijk zijn. Kapot schieten dus die ballonnen. Dan worden het vier ballonnetjes die alle vier dodelijk zijn. Kapot schieten dus die ballonnen. Dan worden het... Nee, na de derde keer schieten verdwijnen de ballonnetjes met hun dodelijke lading spoorloos in de lucht, alsof ze er nooit geweest zijn. Om het je af en toe wat makkelijker te maken vallen er soms voorwerpen uit de ballonnen waarmee je bijvoorbeeld alle beweging even stil kunt zetten zodat je wat beter kunt mikken, of waarmee je tijdelijk onkwetsbaar bent. Maar tijdelijk betekent hier: een paar seconden. Dan gaat het ballonnenknallen weer in alle hevigheid door. Soms vallen er overigens ook voorwerpen uit de ballonnen die het allemaal nog een stukje moeilijker maken. Gelukkig duren die momenten ook maar een paar seconden, al kan zo'n kort tijdsbestek al ruim voldoende zijn om je voorgoed uit het spel te knallen.

Pang is een ultrasuper verslavend en frustrerend spel. De graphics zijn heel matig, het geluid is niet de moeite waard, maar het principe van het spel is zo heerlijk eenvoudig en tegelijkertijd soms zo verbijsterend moeilijk dat het erop lijkt dat de vierkantjes van Tetris hun eerste echte concurrent hebben gekregen, en dan nog wel heel gepast in de vorm van de ronde ballonnetjes van Pang. Aanrader!
BEN

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 6,5

▲ Tetris-allure

▲ Simpel principe

▼ Matige graphics

TENMINSTE SPEELBAAR TOT ÉÉN JAAR NA AANKOOP

AKTIE — TAKTIEK

8[5]

GAMEBOY
Prijs: ƒ 79,95 • Fabrikant: Hudson Soft

WE BA

O nee, een spelletje met dino's in de hoofdrol. Hoe verzinnen ze het? Intelligente dino's nog wel, althans, één intelligente dino (van het type Rex) die z'n achterlijk gebleven dinovrienden en -vriendinnen gaat bevrijden uit een kasteel waar ze (volgens mij heel terecht) achter de tralies zitten.

UITMELKEN DIE DINOHAP!

Je vraagt je misschien af (als je tenminste nog de energie kunt opbrengen om over dino's na te denken) hoe ons Rexje zo intelligent is geworden? Welnu, dat gebeurde spontaan na het eten van Captain NewEyes Brain Grain. Wat dat is? Cereal food, hèt Amerikaanse middenklasse-ontbijt dat maar niet wil doorbreken in Europa (waarschijnlijk omdat cereal het enige voedsel ter wereld is dat absoluut niet voedzaam is). Brain Grain bestaat overigens echt, als cereal wel te verstaan, niet als breinstimulator. Dat maakt meteen veel duidelijk over de bestaansreden van dit spel: een wel heel doorzichtige poging om de verkoop van ongezond voedsel te koppelen aan het uitgemolken succes van dode dinobeesten.

HELA, NIET LULLEN MAAR SPELEN!

Maar goed, ik zou bijna vergeten dat dit een recensie moet worden en geen verhandeling over niet meer zo moderne marketingtechnieken. Daar gaat ie dan:
Met behulp van een mystieke landkaart probeert Rex z'n weg te vinden door de Jurassic Jungle, op zoek naar het kasteel van Evil Professor Screw-Eyes. Daar zitten Rex' vrienden Woog, Dweeb en Elsa gevangen omdat de gekke professor proefdieren nodig heeft voor z'n nog gekkere experimenten. Zestien levels

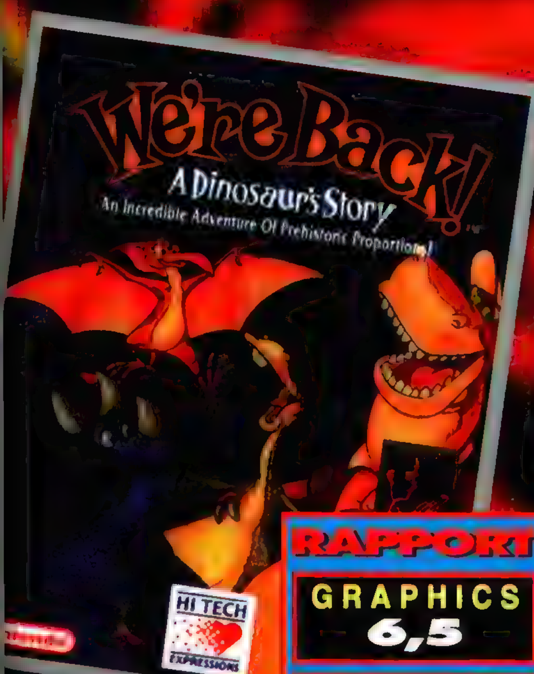
Ne
kweld
vocerend dat ze nog lan
in te grijpen. Ik roep m'
eende krachten trekken
lende dino-cartridge ui
dikke handschoenen a
gantische en propvolle
draai 'm stevig op slo
het raam. Whe're bac

GAMEBOY
Prijs: ƒ 79,00 • Fabrikant: Hi Tech Impressions

A GOGO POWER

'RE
CK

GEAR WORKS



vol uit-dagende obstakels, verraderlijke vallen en andere gevaren....

RAPPORT

GRAPHICS 6,5

GELUID 5,0

▲ Niemand is verplicht te spelen

▼ Jurassic nonsens

▼ Ongewenste cerealreclame

▼ Spel kost geld

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EN MET 1993



5

...k kan het niet. ...enen platforms ...miljarden dino's ...n voor m'n ge-...n en roepen pro-...t dood zijn. Tijd om ...endin en met ver-...de tegensparte-... Gameboy. Met ...op ik Rex in een gi-...ssic nonsenskast. Ik ...mijt de sleutel uit ...ver mijn lijk!

BEN

Een tijdje geleden kreeg ik de PC-versie van dit spel in handen. Na een dag Gearwerken besloot ik er geen review over te schrijven omdat het geheel naar mijn mening veel te mager en oninteressant was om daar een kostbare PU-bladzijde aan te wijden. Nu kreeg ik dus onverwacht (en ongevraagd) de Gameboy-verie van het door mij al bijna vergeten spel. Goed, ik zou het een tweede kans geven.

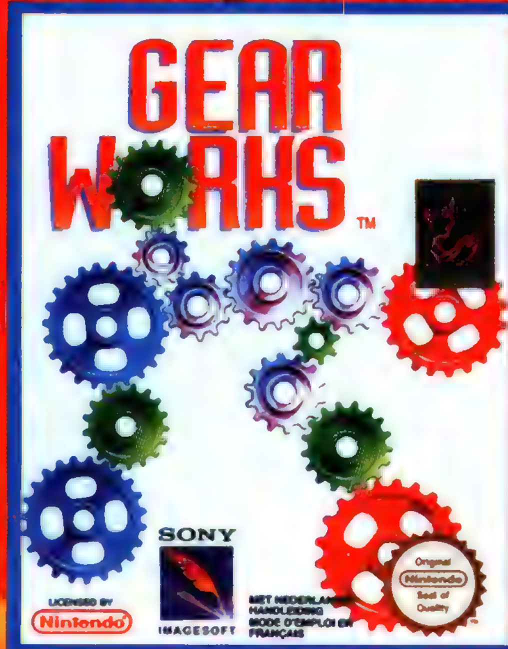
DOOR-DRAAIEN!

Dit is wat er gebeurt: op het schermpje zie je één draaiend tandwieltje. In het magazijn liggen nog veel meer tandwielen, in allerlei soorten en maten. Het idee is dat je een stel van deze tandwielen met elkaar verbindt en ze allemaal aan het draaien krijgt. Als de tandwielen allemaal draaien, dan...tja, dan draaien ze dus. Als je tandwielen hebt gebruikt die niet draaien verlies je punten. Oei!

OPNIEUW HET WIEL VINDEN

De 'catch' is dat je niet zomaar alle tandwieltjes met elkaar kunt verbinden. Je zult de juiste wieltjes op de juiste plaats moeten zetten. Sommige wieltjes draaien maar één kant op, andere wieltjes kun je een kant naar keuze laten draaien. Iets om rekening mee te houden dus, want een verkeerd draaiend wiel kan soms het hele zaakje hopeloos vastzetten of er zelfs voor zorgen dat de zooi uit elkaar knalt. Kan je weer overnieuw beginnen met één enkel wieltje, waar je weer een ander passend wieltje bijzoekt en in beweging zet, tot je het magazijn hebt leeggehaald en alle wieltjes in beweging hebt gezet.

Oja, om het nog wat moeilijker te maken komen er af en toe een paar wollige wezentjes voorbij die zo totaal irritant zijn dat je tandwieltjes er spontaan van gaan roesten. Affijn, dan moet je ze een beetje oliën en weer in beweging zetten. That's all folks!





Wat een suf spel! Is het eigenlijk wel een spel? Ik bedoel maar: een tandwiel is een tandwiel is een tandwiel. Een heel nuttig voorwerp, daar niet van, maar desondanks nog steeds een tandwiel. Er zullen vast nog wel saaiere voorwerpen bestaan, al kan ik er eigenlijk niet zo snel een bedenken. Ach, waarom zou ik ook? Het is zo al saai genoeg.
BEN

RAPPORT

GRAPHICS 6,5

GELUID 6,5

▲ Pluspunten? Oei, moeilijke vraag

▼ Het gaat over tandwielen

▼ Wazige graphics

▼ Supersuf spelconcept

TENMINSTE SPEELBAAR TOT EEN PAAR DAGEN NA AANKOOP



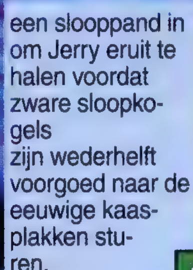
6

GAMEBOY
Prijs: ƒ 79,00 • Fabrikant: Sony Imagesoft

FRANTIC ANTICS



Tom & Jerry



De onafscheidelijke en wereldberoemde kat en muis Tom en Jerry beleven al avonturen op de televisie zolang ik mij kan heugen. En vrijwel altijd waren ze elkaar's vijanden, de een nooit te beroerd om de ander nog een trap na te geven als hij die ander daarmee een paar honderd toontjes lager kon laten zingen. Dat kon nog wel eens een lollig spelletje worden, dacht ik toen ik een verse Tom & Jerry-cartridge aantrof in de PU-handheld spellenkast.

LEVENS VOOR DE VRIEND

Wat zei ik? Altijd vijanden? Bij Hi Tech Expressions hebben ze zeker altijd naar afleveringen van Tom & Jerry gekeken die hier nooit zijn uitgezonden. Als ik niet beter wist zou ik zweren dat de twee dikke vrienden zijn geworden. Tom gaat in dit Gameboy-avontuurtje zelfs met gevaar voor eigen levens een slooppand in om Jerry eruit te halen voordat zware sloopkogels zijn wederhelft voorgoed naar de eeuwige kaasplakken sturen.

ZE REDDEN DE MENSEN!

Nadat Jerry ten koste van twee of drie levens van Tom is gered gaan ze op pad om een paar mensen (!)te helpen; een of andere Robyn Starling, een klein meisje dat haar onoplettende vader is kwijtgeraakt. Met weemoed denk ik terug aan de hand met de deegroller, het enige stukje mens dat vroeger figureerde in een beetje Tom & Jerry-avontuur.



10 levels van dit ongeloofwaardige Tom & Jerry-verhaal moet ik zien door te komen als ik Robyntje met haar vader wil verenigen. Niet echt een probleem, want dit is verder een platform waarvan er een stuk of dertig in een dozijn gaan. Wat rennen, wat springen en wat bukken, regelmatig wat kaas of vis verorberen en op z'n tijd een extra leven scoren, daar tussendoor een beetje extra tijd incasseren en een paar miezerige levelbaasjes om zeep helpen en de klus is geklaard. Next!

BEN

RAPPORT

GRAPHICS 7,5

GELUID 6,5

- ▲ Snel spel
- ▲ Heldere graphics
- ▼ Ongepast verhaal
- ▼ Platform nr. 1001

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWEE MAANDEN NA AANKOOP



7

GAMEBOY

Prijs: ƒ 79,00 • Fabrikant: Hi Tech Expressions

ROBO

Goed, ik heb het gehad met de zoveelste shoot-em-up. Ik kan er niet meer tegen. Als spelletjesmakers niet meer weten wat ze op de markt moeten brengen komt er weer de zoveelste variant op een beproefde kaskraker uit. Nu bijvoorbeeld Robocop 3. Na lange nachten met de meest waanzinnige spelletjes wordt mijn afgestompte brein gemarteld met de meest afgezaagde gameplay die ik in tijden voorgeschoteld heb gekregen. Lees mee en oordeel zelf.

COP-APPEAL

Je begint als klein Robocopje met een klein pistooltje op zoek naar wetsovertreders die kennelijk niets anders te doen hebben dan zelf de politie opzoeken. Vroeger waren de criminelen nog wel eens op de vlucht voor de wet, maar bij Robocop 3 lijkt het wel of de Cybernetische ordehandhaver honing aan zijn achterste heeft. De bad guys cirkelen als een stelletje strontvliegen om hem heen.

Ik neem niet eens de moeite om de vuurknop los te laten en weer in te drukken, nee, ik heb de knop met een stukje plakband vastgeplakt zodat er constant een regen van kogels over het scherm fluit. Sturen en springen is het enige wat ik nog doe.

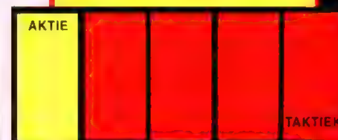
RAPPORT

GRAPHICS 5,0

GELUID 5,0

- ▼ Oersaai
- ▼ Schadelijk voor je ruggegraat

TENMINSTE SPEELBAAR TOT JE DE VERPAKKING ERAF HAALT



4

A GOGO POWER

COP 3

BARTMAN MEETS RADIOACTIVE MAN

EÉN VOOR ALLEN

Achter de superheld van staal scrollt een scenery die standaard gebruikt lijkt te worden voor alle Gamegear-spelletjes die in 1993 zijn uitgekomen; kisten waar je overheen moet springen, hekken die onder stroom staan en open ramen waaruit boeven het vuur openen. Ik ben op weg, dat is een ding dat zeker is, maar waar naartoe?



Zoals je al begrepen hebt, heb ik geen goed woord over voor Robocop 3. Van mij mogen ze, net als in de film, de oorspronkelijke Robocop (de oncontroleerbare) loslaten op de ontwerpers van Acclaim.

Mocht een van de software-designers het overleven, dan zal ik hem met plezier alsnog een finishing move toedienen.

Dat lijkt me trouwens een veel leuker spelletje dan Robocop 3.

MICHAEL



Bartman meets the Radioactive Man misstaat niet in het rijtje Simpson-games dat door Acclaim voor de Gamegear is uitgebracht. Het verhaal achter het spelletje is echter niet bijster origineel, dit in tegenstelling tot bijvoorbeeld Krusty's Funhouse.

Het een en ander wordt wel weer goed gemaakt door de fijne gameplay en de leipe Simpson-karakters die meedoen. Een spel dat zeker door de echte Simpson-freaks niet mag worden overgeslagen.

MICHAEL





We zijn in Springfield, USA. In de typisch Amerikaanse tuin van een typisch Amerikaans rijtjeshuis zitten we in een typisch Amerikaanse boomhut met Bart Simpson een comic te lezen. Bart is helemaal verdiept in het laatste nummer van Radioactive Man.

FALLOUT BOY BEZOEKT BOOMHUT BOY

Radioactive Man is ontvoerd en Bart vraagt zich af wie hem gaat redden als plotseling vanuit een wervelende energiewolk Fallout Boy in de boomhut verschijnt. Fallout Boy is voor Radioactive Man wat Robin is voor Batman. "Yo, cool entrance, man," verwelkomt Bart zijn late gast, "pak een boomstronk en ga zitten." Fallout Boy gaat zitten en steekt meteen van wal: "Radioactive Man is meegevoerd naar de Limbo Zone, een rare dimensie die rond een zwart gat cirkelt en zijn speciale krachten zijn gestolen door onze drie aartsvijanden."

SUPERHELD ZOEKT LIMBO ZONE

Fallout Boy gaat verder: "Niemand ontsnapte ooit uit de Limbo Zone, in ieder geval niet zonder speciale krachten.

De drie schurken worden aangevoerd door Brein de Verschrikkelijke. Radioactive Man moet worden bevrijd en Brein moet uitgeschakeld worden, maar eerst moet je afrekenen met zijn drie handlangers." Bart kijkt verschrikt op: "Ik?" "Ja, jij, want mijn speciale krachten zijn evenmin bestand tegen de kwade invloeden van Brein de Verschrikkelijke als die van Radioactive Man," antwoordt Fallout Boy. "Wow, man. Dit klinkt als een klusje voor BARTMAN." En met die woorden verandert Bart Simpson in de Superheld Bartman om vervolgens in een wervelende energiewolk de boomhut te verlaten, op weg om Radioactive Man te redden van Brein de Verschrikkelijke.

RAPPORT

GRAPHICS 7,0

GELUID 7,0

▲ Afwisselende game-play

▲ Goede karakters

▼ Slap verhaaltje

TENMINSTE SPEELBAAR TOT DRIE MAANDEN NA AANKOOP



BART VS THE WORLD

Dit nieuwste spel rond Bart Simpson, de Mickey Mouse van de jaren negentig, staat niet bepaald bol van sensationele aktie. Bart vs the World bestaat uit vier onderdelen, twee platformspelletjes, 'n puzzel en 't geheugenspel Memory.

De platformspelletjes speel je razendsnel uit en kun je rustig saai noemen. Het ene speelt zich af aan boord van een traditioneel Chinees koopvaardijschip en 't andere platformpje is gesitueerd in 'n door draken bewoond kasteel.

Jij moet je in de gedaante van Bart door het schip en het kasteel manouvreren op een skateboard, en onderweg zo veel mogelijk Krusty bonuspunten scoren. Niet echt mijn kopje thee.

BART GEEFT GEEN KOE

De andere twee gedeeltes van het spel zijn daarentegen heel tof. Memory was als kleine Kees een van m'n favoriete spelletjes en helpt me weer eens herinneren hoe erbarmelijk slecht mijn geheugen door de jaren heen is geworden. De puzzel is ook erg leuk, je moet de vijftien stukjes op de correcte manier in elkaar schuiven om zo onze vriend Bart te kunnen onderscheiden en zijn levensspreuk 'I don't give a cow' te kunnen lezen.

RAPPORT

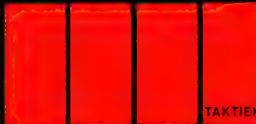
GRAPHICS 7,5

GELUID 7,0

 Origineel

 Nostalgisch

 Tamelijk beperkt



AKTIE / TAKTIEK

7

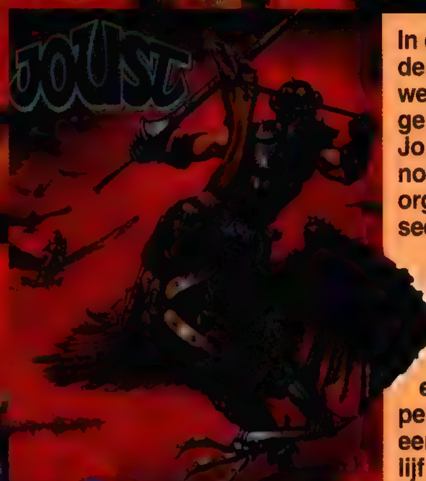


Bart vs the World is 'n geinig spelletje. Het voldoet redelijk aan mijn eisen van een goed Gamegear-spel. Het bevat veel puzzelwerk en weinig overdreven grafische hoogstandjes. Het enige nadeel is het platformgedeelte, dat veel te snel gaat vervelen maar dat je toch verplicht bent te spelen om verder te komen in het spel. KEES

GAME GEAR

Prijs: ƒ 89,00 • Fabrikant: Columbia

JOUST



In de Middeleeuwen werden regelmatig Joust-toernooien georganiseerd, waarbij ridders elkaar te paard en gewapend met een lans te lijf gingen. In de Lynx versie van deze sport beklimt de speler gewapend met z'n lans geen paard, maar naar keuze een struisvogel of een ooievaar. Het spel is trouwens zelf bijna afkomstig uit de Middeleeuwen, want in 1983 zag de eerste versie van dit spel het levenslicht! In die tijd was het een geweldig succes, vooral door het originele spelidee.

Een of twee ridders, gezeten op hun vogels, moeten in tientallen levels vijandelijke ridders op gieren bestrijden. De speler bedient daarbij niet de ridders, maar de vogels. Door constant op de vuurknoppen te drukken, flapperen de vogels met hun vleugels en vliegen ze over het scherm. Tijdens een botsing met een vijand is degene die z'n lans het hoogste hield de winnaar. Wanneer een vijand van z'n vogel wordt gestoten, verliest deze van schrik een ei. Dat moet vervolgens zo snel mogelijk worden opgeraapt, voordat er weer een nieuwe vijand uitkruipt. Op ieder level bevinden zich platforms, waarop de vogels kunnen landen (hetgeen vergezeld gaat van een luid gegier van afremmende poten). Onderin het scherm bevindt zich verder nog een lavameer, waarin een geheimzinnig wezen schuilt dat af en toe een klauw uitsteekt . Als je te lang over een level doet, verschijnt een pterodactyl, die heel moeilijk te verslaan is. Deze prehistorische vogels hebben later ook hun eigen levels, waarin ze de spelers soms zelfs met meerdere tegelijk lastig vallen.

Dit spel bracht wat herinneringen terug, zeg. Na het uitpakken van Joust bracht ik eerst een paar uur in een soort coma door, terugdenkend aan die goede oude tijd dat Atari nog heerste over de video-games wereld. Joust was in die tijd m'n favoriete spel, zowel op m'n oude Atari spelcomputer als in de speelhal. De Lynx versie heeft de tand des tijds prima doorstaan, al is wel te zien dat het spel al tien jaar oud is. RENE

RAPPORT

GRAPHICS 6,0

GELUID 7,0

 Tien levels, diverse soorten waves

 Comlynx optie voor twee spelers

 Ziet er wat simpel uit

 Duidelijk al een wat ouder spel

TENMINSTE SPEELBAAR TOT TWAALF MAANDEN NA AANKOOP

AKTIE / TAKTIEK



LYNX

Prijs: ƒ 79,00 • Fabrikant: ShadowSoft

GAME GENIE



EXTRA POWER
Voor veel videospellen

Met Game Genie kun je:

- in elke wereld naar keuze beginnen
- oneindig veel levens hebben
- hoger en verder springen
- meer of minder energie krijgen en veel meer.

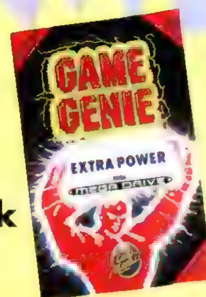
Game Genie heeft codeboeken met vele honderden codes voor spellen. Ook kun je zelf codes ontwikkelen.



Voor NES
met codeboek
f 49,95







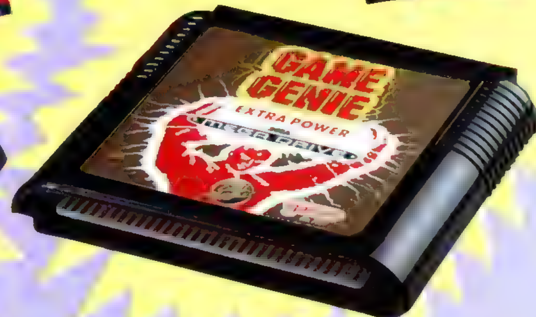
Voor SEGA
met codeboek
f 149,-

Voor Super NES
met codeboek
f 149,-









Voor Game Boy
met codeboek
f 89,-

Otto Simon



Game busting extra power

PRO ACTIO

VS GA

Er zijn twee manieren om het langer uit te houden in een spel. Ten eerste heb je natuurlijk de rubriek Eeuwig Leven. Als die geen oplossing biedt kun je gebruik maken van de Action Replay en de Game Genie. Beide apparaten zijn cartridges die tussen de console en het spel gestoken moeten worden. Door middel van het intoetsen van codes kun je dan meer levens, punten, tijd of andere veranderingen in het spel aanbrengen. Zo op het eerste gezicht zou je dus zeggen dat er geen verschil is in de Action Replay en Game Genie. Grote vergissing: ze zouden eigenlijk niet eens onder één noemer geplaatst moeten worden!

PRO ACTION REPLAY

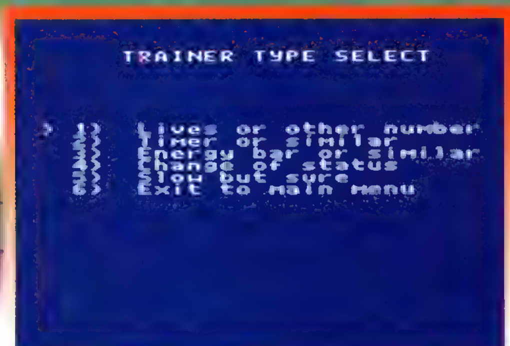
De Pro Action Replay, die ik voor het gemak maar Action Replay ga noemen, heeft een in principe eenvoudige werking. De spelcomputers werken allemaal met bepaalde geheugenadressen (dat zijn lokaties waar de computer dingen kan onthouden, zoals het aantal levens dat een speler op dat moment heeft, het aantal punten, etc.). Omdat de Action Replay tussen de computer en het spel zit kan die de informatie die in de geheugenadressen staat veranderen of blokkeren. Stel dat op geheugenadres 7E0D1450 (zo zien ze er ongeveer uit) de energie staat die een vechter heeft. Als de vechter nog helemaal fit is heeft dat adres een waarde van 10. Krijgt hij een paar knallen tegen zijn kop, dan daalt zijn energie en wordt de waarde van het geheugenadres 9, 8, 7 etc. totdat de waarde nul is en de vechter een leven verliest. Dit is natuurlijk niet helemaal wat jij wilt. Jouw vechter moet onoverwinnelijk zijn! Door de Action Replay te vertellen welk geheugenadres je wilt blokkeren is dit mogelijk. Het apparaat 'liegt' dan tegen de computer door telkens vol te houden dat er 10 staat op dat geheugenadres, ook al is het spel het daar niet mee eens.

TRAINEN VOOR MEER LEVENS

Doordat de Action Replay op deze manier werkt is het ook mogelijk om, behalve de bekende codes, zelf codes te vinden. Stel dat je oneindige levens wilt in het Super-NES spel Chuck Rock. Je zet simpelweg de computer aan, met de Action Replay erin en het spel er bovenop. In het begin heeft Chuck drie levens. Je drukt op Reset en het Action Replay menu verschijnt in beeld. Je kiest 'trainer' en vertelt de trainer dat je nu op drie levens staat. Daarna ga je weer spelen en laat Chuck één leven verliezen. Je drukt weer op Reset en vertelt de trainer dat er nu nog maar twee levens zijn. Herhaal dit een paar keer en de Action Replay geeft de code voor oneindige levens. Hetzelfde kan op deze manier met tijd, speciale wapens, munitie enz. In de praktijk kan het nog wel eens lang duren voordat de trainer een code heeft gevonden maar het resultaat is natuurlijk de moeite waard.

GAME GENIE

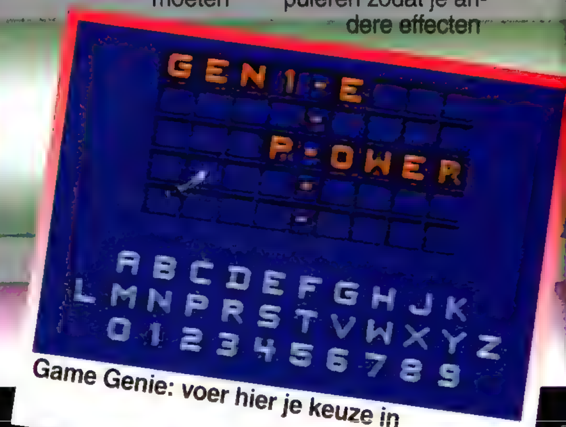
De Game Genie werkt heel anders. Ook hier moeten codes ingevoerd worden om extra levens en dergelijke te krijgen maar er is geen trainer aanwezig. Om zelf codes te vinden moet je de codes die gegeven zijn door de fabrikant een beetje aanpassen zodat je een ander effect krijgt. Als je een nieuw spel hebt staan de codes vaak niet in het bijgeleverde boek dus moet je van vrienden horen welke code geschikt is voor jouw spel, of je moet maar wat proberen. Gelukkig heb je altijd de Power Unlimited nog om er de nieuwste codes uit te halen! Je kunt je ook abonneren op de Game Genie Updates, die een paar keer per jaar verschijnen. Hierin staan dan de nieuwste codes voor de nieuwste spellen. In de handleiding van de Genie staat overigens wel wat de beste manier is om bekende codes te manipuleren zodat je andere effecten



Action Replay: maak je cheat-keuze



Action Replay: hier komen de codes tevoorschijn



Game Genie: voer hier je keuze in

cartridges:

ON REPLAY
AME GENIE

krijgt en nieuwe codes kunt vinden.

MEER MAAR MOEILIJK

De codes komen niet, zoals bij de Action Replay, overeen met een geheugenadres. De Genie-codes kunnen elk cijfer en bijna elke letter hebben. Hierdoor is het wel mogelijk om naast extra levens, tijd, enz. ook bijvoorbeeld de achtergrondkleur te veranderen, of in een ander level te beginnen, of bijvoorbeeld Mario gigantische sprongen te laten maken zonder dat je een springplank nodig hebt. Met de Game Genie kan dus eigenlijk meer dan met de Action Replay, maar het is veel moeilijker om eigen, originele, codes te vinden.

ACTION CONVERTER

Een voordeel van de Action Replay ten opzichte van de Game Genie is dat de Action Replay naast zijn normale functie ook meteen als converter dient. Je kunt zodoende Amerikaanse spelen op een Europese computer spelen zonder daar een extra converter voor te moeten kopen. Je hebt wel voor de SuperNES, net als bij andere converters, een Europees spel nodig om in de achterkant van de Action Replay te stoppen. Als je een Amerikaans spel met de Game Genie wilt spelen heb je wel een extra converter nodig, waardoor de stapel cartridges die in de computer gestoken moeten worden soms behoorlijk kan oplopen!

UITERLIJK

Beide cheat-apparaten zien er uit als cartridges. De Action Replay is bijna niet te onderscheiden van normale SuperNES of MegaDrive cartridges, behalve dan dat er op de Action Replay achterop een ingang zit voor het geval je Amerikaanse spellen wilt spelen. De Game Genies zien er voor elk systeem anders uit. Ze zijn duidelijk te onderscheiden van een spel omdat de fabrikanten zelf het ontwerp hebben gemaakt. De Game Genie voor de Gameboy heeft zelfs een ingebouwd vakje waarin de bijgeleverde minihandleiding past.

HANDLEIDINGEN

Wat de handleiding betreft heeft de Game Genie een dikke streep voor. Het zijn duidelijke, ook in het Nederlands verkrijgbare boeken. De dikkere boeken zijn gebonden en de dunnere updates zijn geniet. De uitleg is makkelijk te volgen door het goede gebruik van symbolen en ikonen. De kleine boekjes voor de Gameboy zijn ontzettend handig omdat je ze altijd bij je kunt hebben. Er zijn zelfs kleine stikervelletjes meegeleverd met codes erop voor je favoriete spel die je op de cartridge zelf kunt plakken. Zo heb je altijd de juiste codes bij de hand! Daarnaast krijg je er ook blanco stikkertjes bij waarop je zelf codes kunt schrijven.

De Action Replay-fabrikanten hebben minder aandacht aan de handleiding besteed. Je krijgt twee dunne boekjes. Eén met de handleiding (in het Nederlands) en één met codes. Hoewel er alles in staat wat je moet weten is het toch zonde dat het slechts wat lullig aan elkaar geniete velletjes zijn.

MAAK HET JEZELF MOEILIJK!

Zoals ik al zei zijn het erg verschillende apparaten. Het voordeel van de Action Replay is de trainerfunctie en het voordeel van de Game Genie is het feit dat er meer effecten kunnen worden bereikt en dat de presentatie beter is verzorgd. Naar mijn mening is de een niet beter of slechter dan de ander. De echte game-freak hoort ze alle twee in zijn kast te hebben staan. Het voegt in ieder geval zeker iets toe aan je spellencollectie. Het is namelijk niet alleen mogelijk om het spel makkelijker te maken maar je kunt het ook moeilijker maken! Denk bijvoorbeeld aan: minder tijd op de klok, energie gaat sneller naar beneden, enzovoort. Je zou bij twee-speler spellen bijvoorbeeld de ene moeilijker kunnen maken dan de andere, zodat je kleine broertje ook een kans heeft als hij Streetfighter II Turbo met je speelt!

BJØRN

PRIJZEN

De prijzen die ik hier geef zijn adviesprijzen. Het kan dus zijn dat ze in jouw favoriete winkel goedkoper zijn. Duurder mogen ze in ieder geval niet zijn!



Pro Action Replay

SuperNES: ƒ 149,-
NES: ƒ 99,-
Gameboy: ƒ 99,-
GameGear: ƒ 99,-
MegaDrive: ƒ 149,-
Master System: f 99,-



Game Genie

SuperNES: ƒ 149,95
NES: ƒ 49,95
Gameboy: ƒ 89,95
MegaDrive: ƒ 149,95
Abonnement Game Genie Update: ƒ 25,-

EEUWIG

DE TIP

Tip van de maand

ALADDIN (SegaMegaDrive)

Stop de persen! Op de redactieburelen arriveerde een brief, net op het moment dat we het nummer naar de drukker wilden brengen. "Holy Moses, check dis out" zei Adam en gaf de envelop, waar de schreeuwende woorden: 'Beste tip: eindzege van Disney's Aladdin die nog niemand weet' op staan, aan Ben. Samen lazen zij verder.

Eerst Jaffar

De brief is van Jolanda en Giovanni uit Vlissingen. Zij schreven ons hoe je de eindbaas (de slang) in Aladdin kunt verslaan. "Als je bij Jaffar aankomt moet je meteen zo ver mogelijk naar de linkerkant rennen. Ga tussen de twee eerstvolgende 'pilaren' in staan. Spring omhoog en gooi op het hoogste punt een appel. Ga weer naar links tot de magische kracht geen vat meer op je heeft. Ga weer tussen de twee 'pilaren' staan en herhaal het ritueel. Na ongeveer 11 appels is hij dood."

Dan de slang

"Blijf aan de linkerkant van het scherm. Loop langs de eerste pilaar, blijf er precies naast staan, net zo dat wanneer je omhoog springt je niet erop komt te staan. Vanuit die plek spring je net zolang over het vuur totdat het stopt. Zorg er wel voor dat je net naast de pilaar staat zodat je de slang niet kunt zien. Want zodra je hem weer ziet komt het vuur weer op je af. Na ongeveer 4x springen stopt het vuur. Vanaf de plek waar je staat kun je hem rustig bekogelen met appels op het hoogste punt van de sprong. Vergeet niet, je staat met je gezicht naar links: in de sprong moet je je omdraaien en dan gelijk ietsje naar rechts springen. Je moet hem op het hoogste punt met 20 á 25 appels bekogelen."

Beloning: een natte kus

"Zijn je appels op, ren dan vlug naar de tweede pilaar en ga onder de appels staan, spring omhoog en ren terug naar de oude plek net naast de eerste pilaar. Ontwijk weer het vuur (alleen door recht omhoog te springen) en begin de slang weer met appels te bestoken totdat ze op zijn. Ga dan weer naar de tweede pilaar enz. Doe het wel op deze manier want dan kan het vuur je niet raken. Doe dit tot de slang dood is. Er verschijnt 'Level Completed' op het scherm en je ziet Aladdin Yasmine kussen."

Het winnende team

"Ik schrijf het misschien allemaal wat ingewikkeld op maar als je het spel speelt heb je het zo door en is het met deze tip net zo makkelijk als de afwas doen! Mijn man doet altijd het denkwerk en ik kan het goed uitvoeren, dus zo zijn ze er achter gekomen."

Teamwork kunnen we altijd waarderen, Jolanda en Giovanni. Jullie hebben de Tip van de Maand gewonnen.

Nieuwe agenda's, nieuwe spelcomputers, nieuwe spellen, nieuwe tegenstanders, nieuwe puzzels, nieuwe adventures, nieuwe levens, nieuwe slapeloze nachten, en vooral nieuwe tips, truuks, cheats, passwords, levelcodes, en alles wat je verder maar bedenken kunt om een spel op elke behalve de volstrekt eerlijke en sportieve wijze uit te spelen. Zelfs het telefoonnummer van de Nintendo Servicelijn is nieuw.

Nintendo Servicelijn
03402 - 54490

Maar sommige dingen blijven gelukkig bij het oude. Het telefoonnummer van de Sega Hotline bijvoorbeeld.

Sega Hotline
06 - 8212211

En wat ook niet veraadert is de TIP VAN DE MAAND waarmee je een GRATIS SPEL NAAR KEUZE kunt winnen. Blijf ze dus sturen, die brieven die de levens van iedere gamer verbeteren. Ons adres (weet je dat nu nog niet?!) is:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9194
1006 CC AMSTERDAM



1

PC
SYNDICATE

Roel en Erik, die ook een deel van de cheats voor Prince of Persia 2 wisten, hadden ook een paar nuttige wenken voor het cyber-adventure Syndicate. Ivo uit Schiedam en Bas uit Groningen hadden er ook een paar. Samengevoegd geeft dit het volgende resultaat: Start Syndicate op de normale wijze. Op het beginscherm tik je F1. Verander dan de 'company name' in:

Cooper Team - Je krijgt 10 miljoen, een volle Gyro Chamber, de beste wapens (2 lasers, 2 miniguns, 2 energy shields, een tijdbom en een Persuadertron. Je kunt alle levels doen en alles is al onderzocht zodat je geen Research meer hoeft te doen.

Rob A Bank - Je krijgt 100 miljoen credits.

Nuk them - Je kunt dan alle levels doen.

Watch the Clock - De klok gaat veel sneller lopen.

Do it Again - Druk tijdens een missie op C en je bent klaar.

To the Top - Je krijgt 100 miljoen credits en alle research is gedaan.

En als je een missie moet uitkiezen, kies dan een willekeurig land. Als je niet kunt 'Briefen' druk dan gewoon op Enter om toch het gekozen land te spelen. (foto 1)

KOM VERDER · WORDT

LEVEN

PC
INCREDIBLE MACHINE

Die Erik en Roel uit Den Dungen zijn goed bezig, that's for sure. Ze stuurden ons alle codes voor de Incredible Machine. Luister en huiver:

2) Sierra
3) Dynamix
4) Machine
5) Disk
6) Shuttle
7) Saturn
8) King
9) Dragon
10) King
11) Baseball
12) Bear
13) Fish
14) Dale
15) Chesterton
16) Size
17) Ireland
18) Word
19) Brief
20) Hot Dog
21) Countdown
22) Psalms
23) Tank
24) Night
25) Games
26) Western
27) Log Home
28) Graphics
29) Knuth
30) Donald
31) Compact Disk
32) Shaver Lake
33) Rheumatism
34) Harpsicord
35) Market
36) Desk
37) Myrtle
38) Quaternion
39) Aquarium
40) Shoe
41) Flower
42) Stone
43) Clare
44) Kerry
45) Flange
46) Season
47) Triology
48) Abrasive
49) Deformation
50) Elastic
51) Adhesion
52) Spectra
53) Induction
54) Polarization
55) Overjoy



56) Discursive
57) Cross
58) Chocolate
59) Plato
60) Wellsprijg
61) Hydroplane
62) Palm
63) Sombrero
64) Joist
65) Astronaut
66) Marionette
67) Osmium
68) Assurance
69) Calculator
70) Superior
71) Philharmonic
72) Angular
73) Zipper
74) Umpire
75) Recover
76) Shadow
77) Ionize
78) Quake
79) October
80) Bilateral
81) Lyric
82) Needle
83) Theory
84) Lobster
85) Samurai
86) Splice
87) Gulf

Dat was nog niet alles, want ze wisten ze ook allemaal voor de Add-On Disk:

88) Rhombus
89) Olive
90) Polynomials
91) Parametric
92) Solar System
93) Marble
94) Heavy
95) REpublic
96) Quatrain
97) Tyrannosaur
98) Sulfuris
99) Dopa
100) Minaret
101) Dovetail
102) Jasmine
103) Wrangle
104) Kudos
105) Culdesac
106) Yodel
107) Xylophone
108) Monkey
109) Heist
110) CApture
111) Purse
112) Hobby
113) Deify
114) Merganser
115) Seak
116) Contraption
117) Flax
118) Primordial
119) Rave
120) Hyacinth
121) Spider
122) Yammer
123) Nerve
124) Grate
125) Emulsion
126) Input
127) Paradise
128) Samurai
129) Chaos
130) Brawl
131) Aside
132) Axis
133) Offbeat
134) Quip
135) Newman
136) Slope
137) Tenon
138) Crosscut
139) Norm
140) House
141) Macaroni
142) Talon
143) Beak
144) Biretta
145) Frequent
146) Stream
147) Umiak
148) Hiatus
149) Creek
150) Croquet
151) Acid
152) Baby
153) Sean
154) Qualm
155) Thiamine
156) Turn
157) Kangeroo
158) Content
159) Belloc
160) Password.

(foto 2)

PC
ANOTHER WORLD

Uit Oosterwolde kregen we een brief van Jan. Hij schrijft dat hij een tip heeft voor Another World die geldt voor de PC en de SNES. Als je het spel op de PC begint druk je op de C van Codes. Dan kun je deze levelcodes intypen:

XDDJ
DDRX
LDKD
HTDC
DDRX
TFBB
TXHF
LFCK

Jan voegt daar aan toe: Om in het laatste level het spel uit te spelen moet je aan het eind naar de hendels kruipen en de eerste overhalen als het wezen onder de opening staat. Daarna haal je de tweede hendel over en kruip je terug tot je onder de opening ligt. Dan is het spel uitgespeeld.

EEUWI

PC
PRINCE OF PERSIA

Eric en Roel, twee vrienden uit Den Dungen, schreven ons dat er voor Prince of Persia 2 (The Shadow and the Flame) een cheat mode bestaat. Daar gaven ze een aantal cheats bij, maar niet allemaal. Martijn uit Den Haag wist er gelukkig nog meer. Voor de duidelijkheid hebben we ze gecombineerd. Wie nog meer mogelijkheden weet mag het zeggen.

Start het spel met PRINCE MAKINIT of met PRINCE YIPPEEYAHOO. (Er zijn dus twee mogelijkheden, afhankelijk van de versie die je hebt. Makinit is voor de oudere versies, Yippeeyahoo werkt vanaf versie 2.10).
Als het spel is begonnen kun je de volgende cheats gebruiken:

F2: De coördinaten van je positie
F6: Lineaal in beeld
K: Doodt alle vijanden op het scherm
R: Opstaan uit de dood
Plus: Meer tijd
Min: Minder tijd

Alt-M: Muziek! (Als je 'n geluidskaart hebt.)
Alt-V: Laat zien welke versie je speelt
Alt-N: Naar het volgende level
Alt-A: Level opnieuw starten
Alt-S: Geluid aan/uit
Alt-G: Meteen je level saven
Alt-H: Meteen naar Hall of Fame
Alt-J: Joystick aan/uit
Alt-K: Keyboard aan
Alt-L: Naar level laad-menu
Alt-o: Options menu
Alt-R: Geeft je locatie aan
Alt-Q of Control-Q: Stoppen met spel
Shift-K: 1 krachtflesje minder
Shift-T: 1 krachtflesje meer
Shift-W: Laat de prins zweven
Shift-R: Laat het kamernummer zien
Shift-I: Draait het beeld ondersteboven
Shift-B: Het licht gaat uit: je ziet alleen jezelf en je vijanden (die krijgen een rood randje)
Shift-S: Neemt schaduw in *(foto 3)*



3

SUPERNES
ALADDIN

7E036433 - Oneindig leven
7E036937 - Oneindig appels
7E036708 - Oneindig energie

MORTAL KOMBAT

7E197208 - Speel Shang Tsung
7E03B023 - Slow motion
7E04B958 - Oneindig energie voor speler 1
7E03F67F - Tijd blijft 99 seconden
7E04BB00 - Speler 2 in één klap dood
7E04B900 - Speler 1 in één klap dood

Richard uit Veendam vroeg ons of er ook een action

Action Replay

replay code is waarmee je Reptile kunt zijn. Bas uit Goes, die ons al eerder van goede tips heeft voorzien, weet daarop het antwoord. (Heel eerlijk schrijft hij er

PC
DIVERSE KORTE TIPS

Deze tips komen van Sander 'Mirage' uit Schalkhaar.

The Teenage Mutant Hero Turtles: Type ASDFG als je op straat bent. Nu kun je door rivieren en stenen muren en over huizen lopen.

Sim Ant: Als je in het menu bent, moet je op de spin klikken. Je bent nu de spin en kunt rustig de tegenstander gaan spelen.

Commander Keen 1, 2, 3: Met B+A+T kun je alle kogels en sleutels krijgen. En met G+O+D word je God en kun je alles en heb je alles.

Epic Pinball: Ga naar READ THIS! en ga naar pagina 35. Druk dan twee keer op pijltje naar beneden. Dan krijg je de volgende tip: Kies een tafel en ga naar het option menu. Ga nu op het aantal ballen staan en druk op F1. Je krijgt nu zes ballen in plaats van drie of vijf.

Pulky Lew kan onsterfelijk worden in Xenon 2. Dat doet hij door de vraag naar zijn soort monitor niet te beantwoorden met Enter maar met F7. Als hij daarna gaat spelen op sh I is hij onsterfelijk. By the way, Pulky vind je niet dat er inmiddels wel voldoende Top Tienen bestaan?

PC
CIVILIZATION

Als je je land voor je hebt, druk dan op Shift-1,2,3,4,5,6, dan kun je in alle steden van de wereld kijken, zo schrijft Daan uit Ubbergen. Bedankt Daan. *(foto 4)*



4

overigens bij dat hij de code niet zelf heeft gevonden.) Speler 1 veranderen in Reptile: 7E02C101. Speler 2 in Reptile veranderen: 7E02C102.

STREET FIGHTER II

7E0C3680 - Teleport voor Dhalsim
7E049EEE - Bruin haar voor Ryu
7E0CF4B9 - Speler 1 vecht ondersteboven
7E0EF4B9 - Speler 2 vecht ondersteboven

STREET FIGHTER II TURBO

7E054701 - Auto Block
7E053310 - Super Jump

Codes

speler 1
7E1A5B09 - Alleen tegen Sagat en M. Bison vechten

Deze laatste code ontvingen we van Peter uit Tilburg. Deze Peter schreef ook dat hij heeft ontdekt dat voor heel veel Konami-spellen dezelfde code werkt, namelijk Omhoog, Omhoog, Omlaag, Omlaag, Links, Rechts, Links, Rechts, B, A. Wat deze code precies doet verschilt per spel, maar inderdaad werkt dit bij meerdere spellen. Lezers, probeer het bij zo veel mogelijk spelletjes en schrijf ons voor welke spellen de 'Konami-code' werkt en wat de code precies doet. En wie weet zijn er nog andere codes die bij meerdere spellen iets doen. We zijn benieuwd.

MEGADRIVE
ALADDIN

FFEFFA0008 - Oneindig energie
FFEFE10037 - Oneindig appels
FF7E3C0033 - Oneindig levens

STREET FIGHTER II (SPECIAL CHAMPION EDITION)

FFFC1800A1 - Speel de Amerikaanse versie op PAL machines
FF804300B0 - Oneindig energie voor speler 1
FF80C10000 - Speciale bewegingen in de lucht voor speler 1

MORTAL KOMBAT

FFFF570000 - Bloedmode aan
FFFF5A0040 - Vijanden doen death moves
FFCABA0078 - Vechters sterven na één klap

GAMEBOY
MORTAL KOMBAT

030X40D6 - Ronde selectie
081F95D6 - Oneindig energie

ZELDA IV

010749DB - Alle liedjes
010X4EDB - Altijd level 'X' zwaard

GAME GENIE

Maarten uit Melsele (B) stuurde ons zijn Game Genie code voor StreetFighter II Turbo, namelijk DD18570D waarmee de tegenstander in één klap dood is. Dankjewel, in ruil hiervoor hebben wij voor jou B229-A7A7 waarmee je de tegenstander van overal op het scherm kunt raken en de code om TurboSpeed te krijgen, namelijk 1C65-DF00.



5

GAMEBOY
MORTAL KOMBAT

De Moves
Philip uit Rotterdam en Peter uit Melslawier zijn het zat om op hun GameBoy met Mortal Kombat voortdurend "overladen te worden met zwarte magie terwijl ik alleen maar kan trappen en stoten" en willen ook weleens "Kano in de brand steken omdat hij zoveel op m'n leraar Duits lijkt." Klare taal, mannen en dat verdient een duidelijk antwoord. Bij deze de deathmoves van Mortal Kombat voor de GameBoy èn de gewone moves die Léon uit Heerhugowaard ons stuurde.

Rayden
Bliksem: naar voren, naar voren, B
Torpedo: naar achteren (3x), naar voren (2x)
Teleportatie: naar beneden,naar voren, A
Deathmove 'Shocker': naar achteren, naar voren, beneden, A,B.

Sub-Zero
IJsstraal: naar achteren, naar voren, A.
Sliding: naar voren, naar beneden, B.
Deathmove 'Super Punch': naar voren, naar beneden, naar voren, B.

Liu Kang
Vliegschop: naar voren (3x), A.
Vuurbal: naar achteren, naar achteren, B.
Deathmove - 'Flip/Uppercut': naar voren, naar voren, A, B.

Scorpion
Speer: naar achteren (2x), B.
Teleportmep: naar voren, naar beneden, A.
Deathmove - 'Burner': naar voren (3x), A+B.

Sonya Blade
Beensmijter: naar beneden (2X), A+B.
Krachtgolf: naar achteren, naar achteren, B.

Deathmove - 'Death Kiss': naar achteren (2x), naar voren, A+B.

Kano
Kanonskogel: naar voren, naar beneden, A.
Mes: naar achteren, naar voren, B.
Deathmove - 'Big Kick': naar beneden, naar voren (2x), A.

(foto 5 en 6)



6

EEUWIG

GAME BOY
ZELDA 4: LINK'S AWAKENING

A. uit Oisterwijk had een complete kaart gemaakt van Zelda 4. Jammer genoeg was de te lichte print niet geschikt voor publicatie. Echt jammer, want zo'n volledige kaart hadden wij nog niet eerder op de redactie gezien.
Beste A., blijkbaar heb je ook computerfiles van de kaart, want die is geprint. Zou je daarom voortaan een diskette willen sturen in plaats van een print, dan weet je tenminste zeker dat het geschikt is voor publicatie. Even goed hartelijk dank, want Ben had de moed eigenlijk al opgegeven. Dankzij jouw kaart is hij meteen weer begonnen met Zelda-en.

A. stuurde met zijn of haar kaart tegelijk informatie mee over hoe je de sleutels voor de verschillende levels kunt vinden. Die tekst kunnen we uiteraard wel afdrukken.
Sleutel 1) Zorg eerst dat je het 'Trendgame' onder de knie krijgt en verdien zo veel Rupees dat je in de Town Tool Shop de schep en de boog kunt kopen. (Koop meteen een paar bommen.) De sleutel voor level 1 ligt in een kist in het bos. Besprenkel de eekhoorn met toverstof om de sleutel te kunnen pakken.

Sleutel 2) Bevrijd Bow-Wow uit een grot die je vindt als je het bos in het Noordoosten verlaat en neem hem mee naar level 2 (ten Noorden van het bos).

Sleutel 3) Om de sleutel voor level 3 te krijgen moet je 5 gouden bladeren zoeken in het kasteel. (Leg een bom bij een beeld, gooi een steen naar een vogel, dood een beest in een gat, en versla alle ridders.)

Sleutel 4) De sleutel voor level 4 vind je in het Zuidoosten, in de woestijn. Level 4 ligt op de Tal-Tal bergen. Vergeet niet bij het weggaan de grot naast level 4 in te gaan.

Sleutel 5) Ga naar het Zuiden (door de rivier) tot je in het meer bent. Duik onder om level 5 binnen te komen.

Sleutel 6) Ga naar de Face-Shrine (iets ten Noorden van de woestijn) en haal de sleutel voor level 6.

Sleutel 7) De sleutel voor level 7 ligt in de grot onder het kippenhuis op de Tal-Tal bergen. (Gebruik hier de weerhaan die je op het plein in het dorp kunt halen door het standbeeld weg te duwen.) Level 7 ligt helemaal in het uiterste Noordoosten op de bergen.
Sleutel 8) Level 8 in het uiterste Noordwesten kom je binnen door liedje 3 op de Ocarina te spelen. Kijk goed op de kaart. Sommige ruimtes kom je alleen binnen door door een gat in de muur te blazen.

Alles wat je dan nog hoeft te doen is naar het ei van de windvis te gaan en liedje 1 op de Ocarina te spelen. Het ei barst en je kunt naar binnen. Het doolhof binnen kun je oplossen door in de bibliotheek een boek te lezen. Vernietig alle eindbazen en het spel is uit.

Om de allerlaatste en allersterkste eindbaas aan te kunnen moet Link een sterker zwaard bezitten. Dat krijgt hij als hij alle twintig Secret Seashell's bezit. Maar hoe krijgt hij die te pakken?
Peter en Tommy uit Hedel weten wel hoe. Die twee weten trouwens alles over Link's Awakening en zijn ook niet te beroerd om vragen van lezers hierover te beantwoorden. Ze laten weten dat iedereen vragen over Zelda 4 naar hen kan sturen. Sluit een postzegel bij en een lege envelop met daarop alvast je naam en adres, dan ontvang je (gratis) binnen twee weken antwoord. Schrijf naar: Peter van de Pol en Tommy Hueber. Koningin Wilhelminas-

Street Fighter II

Om het nieuwe jaar zonder al te veel kleerscheuren door te komen hebben we een paar tips voor je die ertoe kunnen bijdragen dat jij en niet je tegenstander de held van de straat wordt. Oplettende lezertjes zullen merken dat de cheats vaak op dezelfde manier gaan, dat wil zeggen: je moet vaak dezelfde knoppen in dezelfde volgorde indrukken. Alles is dan ook afhankelijk van het tijdstip waarop je je cheat-moves begint. Bij ieder scherm krijg je een ander effect. Even goed opletten dus welk scherm je voor je hebt alvorens op de knoppen te drukken. Bij heel veel videospelletjes werken de cheats trouwens op deze manier. Als je een bepaalde knoppencombinatie weet die een cheat oplevert, probeer die daarom altijd bij verschillende schermen. Wie weet heb je geluk en ontdek je zo een nieuwe cheat-mogelijkheid.

(foto 8, 9, 10 en 11)



8

SUPER NES
TURBO

Eerst even een herhalingsoefening. Ga voor de hoogste versnelling. Wanneer je het Street fighter-logo met de zwarte achtergrond ziet, druk dan op de tweede controller snel op Omlaag, R, Omhoog, L, Y, B. Zorg dat je dit doet voordat het gigantische Turbo-logo in beeld komt. Dan krijg je bij het titelscherm de mogelijkheid de snelheid op te voeren tot maar liefst tien turbosterren.

Dan eentje van David uit St. Job in 't Goor voor vechters die geen angst kennen. Druk bij het Capcom-logo snel op Omlaag, R, Omhoog, L, Y, B op controller 1. In de one player mode heb je hiermee al je special moves uitgeschakeld. Probeer nu eens een partijtje straatvechten met tien turbosterren en de moeilijkheidgraad van level 8, en probeer je vrienden er dan nog maar eens van te overtuigen dat je geen masochist bent. Perry uit Zwijndrecht stuurde ons overigens ook deze tip.

Vind je dit iets tè, dan kun je natuurlijk ook bepaalde moves van je tegenstander uitzetten. Ga in de Versus mode en kies de vechters. Druk dan bij het Stage Select scherm op Omlaag, R, Omhoog, L, Y en B op controller 2. Nu kun je individuele technieken van de vechters aan- of uitzetten. Deze kwam van Leander uit Wageningen, en van Peter uit Heerlen.

Iemand die z'n naam niet heeft vermeld schreef ons over een geheime move van Sagat die niet in de handleiding staat. Hij werkt zo: maak met de joypad een draai van 180 graden en druk vervolgens op de 'schopknop'. Dan zal Sagat een dubbel knietje geven!

LEVEN

traat 10 in Hedel 5321 TC. Maar goed, ondertussen zit je te springen om die Seashells. De eerste tien kun je krijgen, daarna moet je het maar zelf weer proberen. Doe als volgt.

1) Als je vanuit het beginpunt naar links gaat zie je een klein huisje staan. Ga hier naar binnen en begin te graven. (Wel eerst een schep kopen.) Zo vind je vanzelf je eerste Secret Seashell.

2) Loop naar de Trendgame en ga een scherm omhoog. Loop nu naar het strand en haal je zwaard. Ga nu terug naar het scherm boven de Trendgame en hak alle plantjes kapot. Begin nu te graven en je vind Seashell nummer twee.



7

3) Loop naar Richard's Village. Praat met Richard. Hij zegt dat hij 5 gouden bladeren nodig heeft. Haal die in Kamalat Castle en geef ze aan Richard. Als dank mag je een tafel in z'n hut opzij duwen waaronder (trapje af en naar links) een schatkist ligt met daarin de derde Seashell.

4) Loop de grot uit (niet naar boven) tot je in het veld bent. Baan je een weg tot je een uil ontmoet. Hak de plantjes om, praat met de uil, ga graven en je vindt de vierde Shell.

5) Loop naar de Secret Seashell Mansion. Ga een scherm naar rechts. Hak de 8 bosjes kapot. Zo vind je de vijfde Shell.

6) Loop naar de Witch Hut. Ga naar links. Gooi de steen weg die voor de verticale trap ligt en loop naar beneden. Hak het bosje weg en graaf de zesde Shell op.

7) Loop naar het House By The Bay en ga naar rechts. Spring over de drie gaten met je veer en Pegasus Boots. Ga nu een scherm omhoog en een naar rechts, tot je de telefooncel ziet. Ga twee naar rechts. Onder het bosje dat je nu ziet ligt Shell nummer zeven.

8) Ga nu bij de telefooncel omhoog tot je niet verder kunt. Ga door de opening in de rots en loop naar boven. Blaas de muur links op en ga via het trapje omhoog. Ga naar links, naar beneden en naar rechts. Duw de stenen opzij zodat je er doorheen kunt. Ga naar beneden en weer naar buiten. Loop nu omhoog en praat met de uil. Graaf nu rond de uil en vind de achtste Shell.

9) Loop naar de Yarna Desert (rechtsonder op het eiland). Loop rond tot je twee stenen ziet. Gooi ze weg, ga graven en je vindt de negende shell.

10) Loop nu naar level 3 en ga naar rechts. Ga bij de trap op een van de eilandjes staan en zwem omhoog met je zwemvliezen (die vind je in één van de levels). Je ziet nu een bosje met daaronder je tiende Secret Seashell.

Als je alle Secret Shells hebt (alle twintig), dan kun je die in de Seashell Mansion inleveren voor een sterker zwaard. Hiermee kun je de laatste eindbaas verslaan. Succes! *(foto 7)*

MEGADRIVE
SPECIAL CHAMPIONSHIP EDITION

Vecht met de snelheid van vijf sterren in de Champion mode. Wacht tot je het blauwe Streetfighter-logo ziet verschijnen (druk niet op start). Zodra de gebouwen op de achtergrond beginnen te vervagen, druk je op Omlaag, Z, Omhoog, X, A, Y, B, C op controller 1. Bij het titelscherm kun je vervolgens de begeerde vijf sterren selecteren. Niet voor hartpatiënten.



9

Voor vechters die alles bijzonder willen: druk bij het Capcom-logo op Omlaag, Z, Omhoog, X, A, Y, B, C. Nu kun je alleen nog maar special moves gebruiken. Alle gewone trappen en klappen zijn uitgeschakeld.

Vechten tegen jezelf. Als je de innerlijke strijd die in ieder mens weleens woedt nu definitief wil uitvechten, druk dan bij het Battle Mode scherm op Omlaag, Z, Omhoog, X, A, Y, B, C op de tweede controller. Wanneer de Battle Mode begint kun je nu twee keer dezelfde vechter selecteren. Pak jezelf maar eens stevig aan.



10

STREETFIGHTER II CLASSIC

Remco uit Naaldwijk heeft een wel heel uitdagende tip voor Street-vets die denken dat ze de klassieker geblinddoekt met beide handen op hun rug gebonden kunnen uitspelen. Wat dacht je van een match tegen Sheng Long, de leermeester van Ryu en Ken? Vecht met de eerste elf tegenstanders zonder zelf ook maar één keer geraakt te worden. (Doe dit in je eentje in de 2 player mode.) Als je bij M. Bison bent aangekomen, moet je tien rondes lang elke slag ontwijken. Als de tien rondes voorbij zijn, komt Sheng Long en gooit Bison uit de ring. Dan is hij klaar voor de strijd...tegen jou! *(foto 8,9,10 en 11)*


11

EEUWIG



SEGA CD
ECCO THE DOLPHIN

Orlando uit Duiven ontfrutselde de level-passwords uit zijn Sega CD van de New Age klassieker Ecco the Dolphin.

Undercaves: GMRIQDCM
The Vents: IUEINLDP
The Lagoon: GRTJZYJF
Ridge Water: OVDJDSLB
Open Ocean: GMYMDSLI
Ice Zone: GMBRHSLU
Hard Water: UKZFHSLS
Cold Water: SYQJHJHSLZ
Open Ocean (2): CCVFFSLM
Island Zone: ALZBESLS
Deep Water: IHPFDSLP
Volcanic Reef: ADLYESLT
Ship Grave Sea: INWUGSLU
Wreck Trap: WJHQGSLL
The Sea of Silence: IZSXGSLF
Deep Gate: AKNBHSLI
The Marble Sea: QSOMFSLQ
The Library: WBTXFSLV
Deep City: UNIQFSLN
City of Forever: WADUFSLB
Jurrasic Beach: ONNBJPLY
Pteranodon Pond: WPVXIPLL
Origin Beach: AQZIJPLG
Trilobite Circle: GKGFJPLK
Dark Water: GZIUKPLR
Deep Water(2): GAAGDPLP
City of Forever: YLQQZNLM
The Tube: MNEYLLB
The Machine: SKZNELLO
The Last Fight: KANZFLLX

Sander uit Kampen en Remco uit Naaldwijk hadden nog een aanvullende code: "Om de full motion video te zien in Ecco tik dan de code ANWXCHBQ in." *(foto 12)*

SEGA MEGADRIVE
SHINOBI III

Uit David's tipboekje jatten we de volgende twee cheats.

Ongelimiteerde Shurikins: er is een manier om ongelimiteerde Shurikins te krijgen in Shinobi III. Ga bij het titelscherm naar Options. Beweeg de cursor naar het commando S.E. en zet het geluid op Shurikin. Ga nu op naar het commando Shurikin en zet het op 00. Wacht tot je een geluid hoort en de 00 zal in een oneindig teken veranderen.

Onoverwinnelijkheid: kies op het titelscherm Options en druk op start. Ga in Options naar het muziekcommando. Speel met behulp van de B-button de volgende nummers in deze volgorde: He Runs, Japonesque, Shinobi Walk, Sakura en Getufu. Ga uit Options en start het spel. Je bent nu onoverwinnelijk.



SEGA MEGADRIVE
JURASSIC PARK

Lars uit Den Helder heeft Jurassic Park uitgespeeld en stuurde ons zijn data.

De codes van de levels 1 tot en met 7 van Dr Grant zijn:
Level 2: 2HTL3019
Level 3: 4DVVI012
Level 4: 6UJV9017
Level 5: 8VVVI450
Level 6: AVVVU81E
Level 7: CVTNV817

Hij schrijft verder: "Om de eindbaas te verslaan met Dr. Grant moet je wachten tot de raptors eten. Ga tussen hen in staan en bestook eerst de linkersteen met een handgranaat, dan de rechtersteen en dan weer de linkersteen."

Van Lars, maar ook van Jobert uit Zoetermeer, ontvingen we ook de Raptor-mode codes. Een klein mysterie doet zich voor en dat is het verschillende codes zijn.(?) Bij nadere inspectie van onze (Amerikaanse) J.P. cartridge bleken de codes van Lars voor ons te werken, maar we geven je beide varianten.



Lars: Level 2 I21G0016
Jobert: Level 2 I21G0027
Lars: Level 3 K21G0018
Jobert: level 3 K21G0029
Lars: Level 4 M21G001C
Jobert: Level 4 M21G002B
Lars: Level 5 021G001C
Jobert: Level 5 021G002D

Jobert vraagt zich af hoe Dr. Grant te verslaan, een vraag die Lars in zijn brief al beantwoordt. "Om de eindbaas te verslaan met de raptor moet je tegen de rechtersteen schoppen."

Levelselect

Ruud uit Nijmegen brengt duidelijkheid in de verwarrende levelcodes door ons een J.P levelselect te leveren: "Type bij levelselect het password '02160016'. Ga naar options en meteen weer weg. Kies Dr. Grant en begin het spel. Je ziet nu een levelselect." Yep, een zogeheten KISS-cheat. Wat dat is? Dat schreven we al in het vorige nummer, maar we vinden het zo leuk dat we deze afkorting graag nog een keer uitleggen: Keep It Simple, Stupid! *(foto 14)*

SEGA MEGADRIVE
SPLATTERHOUSE 3

Adam had veel plezier bij het bewerken van de onthoofde lijken die hem aanvielen in SplatterHouse 3. Nog meer lol had hij toen we hem de codes van René uit NoWhereVille voor z'n mik douwden. Het zijn de codes voor degene die in dit non-lineare spel bij elk level als overwinnaar uit de bus komt.

Level 2: RESOIR
Level 3: ETLBUD
Level 4: TABRAE
Level 5: RUATNK
(foto 15)



KOM VERDER · WORDT

LEVEN

MEGADRIVE
SPIDERMAN

Marco uit Ommen las de tip van Arjan over een geheime deur en stuurde ons prompt een ietwat lange, maar heel nuttige tip waarmee Spiderman een stuk makkelijker wordt. Je hebt er wel 2 joypads voor nodig. Druk bij het titelscherm op Start en ga naar options. Ga dan naar de moeilijkheidsgraad. Houd op de tweede pad Start de hele tijd ingedrukt. Druk op pad 1 op Start, omhoog en rechts. Als je dit goed doet komen er uitroeptekens te staan. Kies nu een moeilijkheidsgraad, maar niet easy, anders gaat op het tweede level de bom al af. Begin met spelen en druk op Start. Als je dan op A drukt, krijg je meer web. B geeft meer levenskracht, en C maakt je voor vijf seconden onzichtbaar. Als je op A+B+C drukt ga je naar het volgende level. *(foto 16)*



16

SUPER NES
POCKY EN ROCKY

Er is een manier om een levelkeuzescherm te krijgen waarmee je elk level van dit spel kunt spelen. Zo werkt het: Bij het Player Select scherm druk je X en Y van de eerste controller in. Hou beide knoppen ingedrukt en druk vervolgens A, A, A, A, B, B, B, B, A, B, A, B, A, B, A, B. Je hoort dan een geluid ten teken dat de truuk werkt. Kies vervolgens met wie je gaat spelen en druk op Start. Er verschijnt nu een Stage Select scherm waarop je zelfs de laatste stage kunt uitkiezen. Versla de Black Mantle en win het spel! *(foto 18)*



18



17

SUPER NES
ZOMBIES

In Zwijndrecht worden er geen buren opgegeten maar er wordt wel Zombies gespeeld. Perry dacht dat het geen tof spel was maar kwam daar snel van terug toen hij het spel huurde omdat er niks anders was. Tien dagen achter elkaar was hij verslaafd aan Zombies en hij moest het spel uitspelen. Hij stuurde ons het resultaat van zijn vruchtbare werk.

Level 5: RHRK
Level 9: LBGS
Level 13: PFCJ
Level 17: RKYL
Level 21: DXBR
Level 25: XYLZ
Level 29: SLZZ
Level 33: TJQP
Level 37: PZVZ
Level 41: WRPB
Level 45: BLHR
Credit Level: XWJR
Bonus Level: XDSJ

En de man liet z'n Action Replay op de materie los die het volgende naar voren toverde:

Oneindig veel levens:
7E1D4C02
Oneindig waterpistool:
7E1CCC99
Oneindig stofzuiger:
7E1CD299
Oneindig talisman:
7E1CD599
Oneindig bazooka:
7ECD699
(foto 17)


19

SUPER NES
GOOF TROOP

Kersen, Rode Diamant, Blauwe Diamant, Kersen, Bananen. Nee, dit zijn niet zomaar wat vruchten en edelstenen, maar de 'password'-symbolen voor het tweede level van Goof Troop. Voor level 3 zijn de 'passwords' Rode Diamant, Kersen, Blauwe Diamant, Blauwe Diamant, Rode Diamant. En voor het vierde level: Bananen, Kersen, Blauwe Diamant, Rode Diamant, Bananen. *(foto 19)*



EEN GLAS HEERLIJKE VERSE MELK VERKV

MELK.DE WITT

Geeft niet,
we overleven het wel.

KT EN GEEFT JE DIRECT WEER ENERGIE.

E MOTOR.



"POWER QUEST"

GETVERDEMME
KLONK
HIER WORDT
KLONK
IK
KOSTSMISSELIJK
VAN
AARGH
SHIT
HELP
HMMM
GAAT UT?
MISCHIEN
MOET IK..
BARF
IK MOET
VAARWEL
WREDE WERELD
SPLASH
...DUS NIET!
YEAH
DIE CREEPSANIMALS
HEBBEN ZEKER
NOG NOOIT VAN
RUMBLE
FUNKY VIBES.

GENADE

DAT WAS TOCH ECHT TE BONT

WAT DE HELL

VOOR DEZE

MAFKEEZEN

WERK IK DUS ECHT

NIET MEER

IK BEN GEEN

FREAKING MUPPET

EXIT

HAVE FUN ML™

MBL

VUILE SADISTEN

IK NEEM ONTSLAG

BEKIJK HET MAAR

MET JE ACHTERLIJKE STER

VRAAG DIE SUKKEL VAN EEN POWERUP

MAAR VOOR DIT SOORT

FLUSH!

DIT IS DE DRUPPEL!

IK HEB HET GEHAD

ZIEKE SPELLETJES

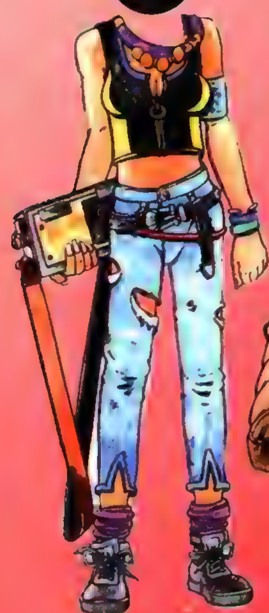
FOSFAATVRIJ WASMIDDEL

GEHOORD

WEDSTRIJD

UIT JE BO













WAT WORD IK ER WIJZER VAN?

Deze mensen zijn met de jaarwisseling zo uit hun bol gegaan dat ze nu nog niet hun hoofd ergens bij kunnen houden. Help ze een handje door de hoofden weer op de juiste lichamen te zetten. Doe dit door de touwtjes strak aan te halen. De hoofden staan al in de juiste volgorde. Nu de lichamen nog! Begin bij het meest linkse hoofd. Als je de hoofden naar het lichaam trekt, trek je een letter mee die toevallig precies tussen de letter bij het hoofd en de lichaam bij het lichaam past. Als iedereen z'n hoofd er weer bij heeft heb je vier keer drie is twaalf letters die tesamen een zin vormen. Schrijf die zin op een briefkaart en stuur die vóór 20 januari naar:

POWER UNLIMITED (WEDSTRIJD) POSTBUS 9194 1006 CC AMSTERDAM

Een goede voorbereiding is ook in dit nieuwe jaar het halve werk. Uit de juiste inzendingen trekken we daarom deze keer maar liefst vijf hoofdprijswinnaars die alle vijf het officiële Mortal Kombat Handboek krijgen. Zeker weten dat menigeen met zo'n prijs zelf ook helemaal uit z'n bol gaat.

H

OPLOSSING WHODUNNIT

Het was behoorlijk moeilijk om uit te zoeken wie de dader was die de hoofdprijs uit de redactiekluis had gestolen, zo bleek wel uit het kleine aantal juiste oplossingen. Sommigen wezen David aan, anderen Michael, en weer anderen meenden dat Kees de snoodaard was. Maar de echte dader was Ben, en wel om de volgende redenen: Ben zei dat hij om kwart over zes naar huis ging, maar hij had zijn horloge een uur terug gezet. Dus eigenlijk ging hij om kwart over zeven weg, zodat hij nog een kwartier de tijd had om de kluis te openen en de prijs te stelen. Daarbij komt dat hij weg ging om zogenaamd shag te halen, maar bij de kluis was een pakje shag gevonden. Daaruit blijkt dat hij helemaal geen reden had om een nieuw pakje shag te halen. Ben zei ook dat hij op tijd thuis moest zijn omdat hij Star Trek wilde kijken, maar hij heeft alle delen al op video! Die smoes ging dus ook niet op. Ben was de dader, en niemand anders. (Hij heeft inmiddels zijn excuses aangeboden en beterschap beloofd.)

Een van de inzenders die met bovenstaande argumenten Ben als de dader heeft aangewezen is Ronald Brands uit Lichtenvoorde. Hij heeft de hoofdprijs gewonnen en mag binnenkort in spellenwinkel Compendium in Amsterdam gratis en voor niets een spel uitzoeken. Gefeliciteerd, Ronald en bedankt voor de ontrafeling van het mysterie.

GOED FOUT

Onverwacht kregen we nog een brief van Ivo uit Nuenen over de wedstrijd uit ons eerste nummer. Hij vraagt ons vertwijfeld wat er nou eigenlijk fout was aan zijn inzending, want hij denkt echt dat hij een goed antwoord gaf. Maar helaas Ivo, je antwoord was fout omdat je niet iedere keer twee, maar alle overeenkomstige getallen tegelijk verving door de uitkomst van de vermenigvuldiging. Op die manier kon je inderdaad in vijf of zes stappen een serie nullen opschrijven, maar als je per keer slechts twee getallen door de uitkomst van de vermenigvuldiging verving, dan had je toch echt wel negentien of twintig stappen nodig om tot dezelfde serie nullen te komen.

DUIDELIJK ZO?

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek **POWER SALES**.
Die service is voor onze lezers **GRATIS**, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. commerciële advertenties zijn **NIET** gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.
STUUR JE **POWER SALES ADVERTENTIE** NAAR
POWER UNLIMITED
(POWERSALES)
POSTBUS 9194, 1006 CC AMSTERDAM

SCHRIJF DUIDELIJK!

COMMERCIELE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. **INTERESSE?** Neem contact op met Bon Bec Media Nederland B.V., Treve Hoiting, 01830 - 33000; fax 01830 - 33533 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

Te koop of te ruil: Bio Hazzard Battle, Deadlyu Moves, Strider, Alisia Dragoon, Road Rash, Altered Beast. X-men(USA), Gods(USA) voor de megadrive. ƒ 50,-- tot ƒ 60,--. Bel naar Arjan Pulles 08867-3303 tussen 17.00 en 20.00 uur.

T.k. de Sega 16 bit megadrive zo goed als nieuw!! Ook t.k. 6 spellen. Herzog zwei met boekje en Nederlandse beschrijving, Super Thunderblade met boekje en Nederlandse beschrijving Rambo III met boekje, Rambo III met boekje, Altered beast met boekje. Golden axe II + boekje en Dynamite Duke + boekje. Alles verkeert in uitstekende staat. Tel. 05729-3231. Vraag naar René Schols.

Te koop 8-bits Nintendo spellen Mario 2 en 3, ducktales, Faxanadu, The Simpsons, Paperboy 2, Rescue rangers in originele verpakking en handleiding. F. Kruif, Niers 30, 5032 AP Tilburg, tel. 013-682037.

T.k. Nintendo 8-bit + 13 spellen + toebehoren. Half jaar oud. Voor meer info bel: 05910-41881.

T.k. voor Megadrive: Jungle Strike ƒ 95,-- eventueel ruilen tegen Thunder Force IV, ook te koop: Mortal Kombat ƒ 100,--. Jean-Louis Koppelle, tel. 05953-3547.

T.k. Sega 8-bits spellen (Sonic 2, Altered Beast, Moonwalker en Shadow Dancer) tegen redelijke prijs! & ik heb ook nog een Gameboy-spel te koop nl. Fortified Zone voor ƒ 15,-- ! Dan heb ik ook nog Mariokart en die wou ik ruilen tegen Star Wars met evt. bijbetaling! Tel. 05700-34471 (vraag naar Tobias).

Te koop voor de Mega Drive Eddo the Dolphin, Jewel Master en Turbo Outrun voor ƒ 200,--, tel. 01899-17505.

Te koop: Nes incl. 7 spellen en zapper 2 control pads voor ƒ 480,-- nog geen half jaar oud. Je kan ze ook ruilen (de spellen) 2 Nes spellen voor 1 Snes spel. Ook losse Nes spellen te koop. Interesse? bel: 03473-73057.

Wie heeft er voor mij: Paperboy of Hard-drivin of Kungfood of Warbirds of IJshockey (Lynx). In ruil daarvoor heb ik : Ryagar of Robotron 2084 of Batman returns of Roadblasters (Lynx). Interesse? Boy Kocken tel. 01880-22326.

T.k. Nintendo (1 jaar) incl. 8 spellen en zapper en Duck Hunt. SMB 1+2+3 Zelda 2, Star Wars, Adams F., Tetris, Disneys Adv. + Nes Advantage + Nes Double Play afstandbediening ƒ 525,-- , tel. 05730-56782.

Te koop: Nes 8-bit met Super Mario Bros 1+3, Duck Hunt + Zapper lightgun, The Simpsons, Silent Service, Bayou Billy en een Gamegenie + codeboek allemaal in een Nintendo-opbergkoffer nog geen jaar oud. Bel: 01672-2879.

Ruilen: Starwing (Snes) tegen Lost Vikings of Bubsy. Arthur Kortekaas, Dreefkant 6, 2203 NV Noordwijk, tel. 01719-17660.

T.k. Sega 16-bit Mega Drive + 2 controlpads + 1 spel Jewel Master. Vraagprijs ƒ 250,--, tel. 02290-41378 na 16.00 uur.

T.k. SNES spellen: Zelda ƒ 90,--, Super Marioworld ƒ 70,--, tel. 02152-55952.

T.k. voor de Megadrive: Sonic 1 ƒ 30,--, Revenge of Shinobi ƒ 30,--, Spiderman ƒ30,-- en Arrow Flask (Jap.) ƒ 30.--. Makram Bouzamour, Lutmastraat 55-II, 1073 GN Amsterdam, tel. 020-6731762.

T.k. Super Nintendo spellen Gauls 'n' Ghosts, Super Starwars, convertor en Gradius. Alle spellen ƒ 110,-- per stuk + Lynx spellen Road Blasters, Blue Lightning, Rygor, Paperboy, allemaal ƒ 25,-- per stuk. Tel. 05246-2051.

Te koop: Nintendo 8-bit spelcomputer met zapper + 5 spellen: Super Mario bros 1 en 3, Duckhunt, Terminator 2 en Bayon Billy (t.e.a.b.) Sebastiaan Holtkamp, tel. 01742-96253.

Te koop: Streetfighter II, Super StarWars, Mickey Mouse, voor de Super Nes ƒ 125,-- per stuk. Super Mario World voor de Super nes ƒ 75,--. Willem v. Voorst, Hassel (OV), tel. 05209-2563.

T.k. 8-bit Nintendo set met fraai gedecoreerde koffer en met de 4 spellen: Megaman 2, Double Dragon III, Low G Man en Jacky Chan. Met meerdere tips en paswoorden. Tel. 070-3210012, vragen naar Daniël (na 17.00 uur).

Wie kan mij helpen aan de Game Boy spellen Chessmaster en/of Golf met handleiding en liefst met doosje. Jan Mol 05284-2455.

Te koop Mastersystem spel Great Golf, the Cyber Shinobi en Back to the future 2 ƒ 50,-- per stuk of ruilen voor de spellen Impossible Mission of R-type of het Megadrive spel Populous (alles is als nieuw). Tel. 071-221367 (vraag naar Arjan).

T.k. Atari Lynx + toebehoren en 3 spelletjes. Rampage, California games en Ninja gaiden voor ƒ 175,--. Ook Nes 8-bit spellen te koop. Wresle mania challenge, SMB 2, Turtles 1, SMB1 + Duckhunt en zapper en Castlevania 1, per stuk ƒ 50,-- + boekje Tel. 08380-30297.

T.k. (SNES) Street Fighter II (USA) + converter prijs ƒ 109,--. (SNES) Turbopad prijs ƒ 25,--. Gevraagd: Neo.Geo. Tel. 05941-1664.

T.k. NES incl. 9 spellen en zapper ƒ 650,-- tel. 05111-3019 (na 18.00 uur).

Te koop: Nes-spellen Bayou Billie, Top Gun 2 en Castlevania ƒ 35,-- p.s. evt. te ruil tegen Mastersystemspel Wonderboy III of GameGearspel of Snes-spel. Tel. 076-414866.

T.k. Nes + toebehoren + zapper + 5 spellen: ƒ 200,--. 1 spel: ƒ 45,--, 2 spellen: ƒ 80,--. Tel. 071-612275.

T.k. SEGA 8-bit Master System 2 inc. spel Alex Kid en 2 controllers ƒ74,-- TransBot ƒ 39,-- Michael Jackson ƒ 49,-- Monaco ƒ 24,-- Double Dragon ƒ 49,-- Black Belt ƒ 24,-- SNES spellen: Mario ƒ 64,-- Street Fighter2 ƒ 69,-- Mickey Mouse (USA) ƒ 79,-- Turles4 (USA) ƒ 69,-- Act Raiser ƒ 89,-- NES spellen: Faxanadu ƒ 44,-- Gauntlet ƒ 44,-- Bart Simpson meet Radio Active Man (USA) ƒ 44,-- Luuk v. Galen, tel. 010-4655520 (bellen vanaf 16.00-21.00 uur).

Te koop SNES spellen: Street Fighter (Amer.) voor ƒ 125,--, Zelda, Pilotwings, Rival Turf (Amer.) voor ƒ 100,-- per stuk of Home Alone voor ƒ 50,--. Alle spelen zijn met boekjes en in doos. Bel Bart van 't Hof (Amersfoort): 033-619968. Liever niet bellen na 17.30 uur.

Te koop: GameBoy spel: Fortified Zone ƒ 40,-- of ruilen tegen een ander GameBoy spel. GameBoy spel: World Cup ƒ 40,-- of ruilen tegen een ander GameBoy spel. Jasper Kolbrink tel. 074-427808.

Te koop: een Nintendo 8-bits, met zapper en extra Aliën joy stick game genie. Is gebouwd voor Amerikaanse spellen. + 12 losse spellen o.a. Mario 1-2-3. Turtles 1+2, Chip 'n' Dale enz. Vraagprijs ƒ 650,--. Guido Lenior, tel. 02290-44608.

Ik zou graag Starwing of Streetfighter II ruilen tegen een ander SNES-spel. Wim Houtmeyers, tel. 014-301515 (België).

Te koop 2 Super Nintendo spellen Axelay + Turtles4 (kan ook apart) ƒ 100,-- per stuk. Tel. (045) 255740 (antwoordapparaat)

Neo Geo spel Ninja Combat ruilen voor Blues Journey, Magician Lord of andere spellen. Rom, tel. 01650-63386.

T.k. 8 bits Nes met 10 spellen en zapper ƒ 650,-- tel. 04951-31484.

T.k. Game Boy met 6 spellen o.a. Marioland, Gremlins en R.C-pro am Racer + Accu, alle boekjes en koffertje ƒ 400,-- Tel. 08365-41836.

Te koop: Super Nintendo plus 5 spellen plus converter plus alle toebehoren. Striker, NHLPA Hockey, Super Tennis, Pilot Wings en UN Squadron. Prijs ƒ 595,--. Interesse bel 04922-4741 (na 17.00 uur).

Ik zoek Bart Nichtmare (SNES), Alien 3 (SNES), R-Type (SNES), gargoyle's Quest II (NES), Prince of Persia (SNES), Mortel Kombat (SNES), Sim City (SNES). Ruilen voor: Zelda III (SNES), Chuck Rock (SNES-USA), Y's III (SNES-USA), Cool World (SNES-USA), Mario Paint (SNes), Krusty's Super Fun House (SNes), Another World (SNES). Tel. (Sharif) 085-817241 Liefst omgeving Arnhem vanwege vervoer.

Ruilen: Spiderman and the X-man tegen ander spel. geen: Sim City, Mario World, Zelda of R-type. Vincent Bruins, Ten Boer (vlakbij Groningen) tel. 05902-2556.

Te koop: Nintendo (8-bit) + 7 spellen: Mario I en 2, Duck Hunt, Kabuki Fighter, Gremlins II, Paperboy II, Rescue Rangers met 2 joysticks en pistool. Of te ruil tegen Super Nintendo met tenminste 2 spellen. Alles samen voor ƒ 500,--. Tel. 05954 - 13138.

Te koop: 1 diskette met originele Ned. Onderwijsprogramma's (taal, spelling, dictees, rekenen) (6-13 jaar). Incl. handleiding. ƒ 69,--. Tel. 03210 - 15107. Alles origineel!

Te koop: Nintendo 8-bit + 5 spellen. Zapper, Terminator II, Double Dragon I en III, Top Gun, The second missin en Mario Duck-Hunt. Prijs: ƒ 360,--. Tel. 02230 - 37441.

Te ruil en te koop: Super Nintendo spellen: Alien III en Super Ghols N'Ghost. Graag ruilen voor Super Mario Kart, maar ook wel voor andere spellen. Prijs per stuk om te kopen: ƒ 95,--. Tel. 01845 - 2652. Giessenburg. Zuid Holland.

Te koop of het liefst te ruil: Fantasia met in de hoofdrol Mickey Mouse of te ruil tegen Dragons Fury: Flipperkast. Help me please?? Freddy tel. 01140 - 16446. F. Esseling, Brouwerijstraat 82, 4565 EL KAPEL-LEBRUG. Sega 16-bit.

Te koop: Super Nintendo spellen: Micky Mouse, Turtels 4, 2: Bartsimsons, Adams Famely, Hutsen Soft, Prins of Persia, Castel Venia 4, Chess Master, Tiny Toons, Street Fighter II,

Aliën III + converter. ƒ 100,-- per stuk. Behalve Street Fighter II en Aliën III. Tel. 05246 - 2051.

Te koop: Sega 16-bit spelcomputer + 2 joypads en 4 spellen: o.a. Sonic II en Streets of Frage II en antenneswitch z.g.a.n. ƒ 400,-. Tel. 076 - 419540 (vraag naar Camiel) (bel na 16.00).

Te koop: Super Nintendo spellen + Game Boy spellen + Nintendo 8-bit spellen. Diverse titels: Mortal Kombat, Bubgsy, Adams Family II, enz enz. Ook nog Game Gear nieuw + 5 spellen + adapter. Alles in originele doos en verpakking. ƒ 450,-. Tel. 05246 - 2051.

Te koop: Super Nintendo incl. Super Mario World + 2 joypads + 1 Propad. Prijs: 260,-. Tel. 05941 - 1664.

Te koop: Atari Lynx + adapter + comlynxkabel + 5 spellen met handleiding in doosje (California Games, Slime World, Electrocop, Hockey en Basketball). Alles in originele doos. Prijs ƒ 550,-. Maar ik wil hem liever ruilen tegen een Supernintendo + spellen. Maarten Damen. Tel. 05780 - 27616.

Te koop: Castlevania (Gameboy) ƒ 50,- met boekje, of liever ruilen tegen Gargoyle's Quest of Adventure Island II. Tel. 036 - 5370971.

Te koop: Nintendo 8-bits spellen: Gumshoe en Skate or Die. per stuk ƒ 35,-. Tel. 010 - 4502709. Capelle a/d IJssel.

Te koop: Nintendo 8-bit + 2 controlers en zapper. Plus de spellen: Duck Hunt, Super Mario Bros, Goal!, Rescue, Turtles II, Captain Skyhawk, Stealth Atf. Bayou Billy en Shadow Warriors. Spellen met Ned. en Eng. handleiding voor ƒ 275,-. Tel. 036 - 5330198.

Te koop: F Zero voor Super Nintendo. Prijs ƒ 65,- of ruilen tegen Final Fight. Erwin v.d. Heul Schoonhoven. Tel. 01823 - 85718.

Te koop: voor de Commodore 64: Kleurenmonitor ƒ 150,-. Diskdrive + accu ƒ 150,- Datrecorder ƒ 25,- Voor de P.C.: VGA-monitor met VGA-kaart ƒ 170,-. Mouse ƒ 20,- Printer + papier ƒ 160,-. Voor meer, bel 08365 - 41836.

Te koop: Tom en Jerry, ƒ 80,- met boekje. Of ruilen tegen een mooi Master Ssystem II spel. Neem contact op met Benny Teeuwen. Tel. 040 - 850029.

Te koop: Atari spelcomputer met 37 spellen of ruilen tegen Game Boy. Tel. 05908 - 14980.

Te ruil: Spelcassette Rush'm Attack (Nes) tegen ander leuk spel (liefst Mega Man). Interesse? bel dan 04167 - 78758 in Kaatsheuvel (NB) tussen 18.00 - 20.00 uur (vraag naar Kevin).

Te koop: Sega Master System II, + 5 spellen o.a. Rescue Mission Thunder Blade + 2 control pads + Pistool + Powerstick. Prijs: n.o.t.k. Bel naar Dennis Beets. Tel. 02279 - 2062.

Te koop: 4 Super Nes spellen, in één koop ƒ 175,- (waarde ± ƒ 600,-). Tel. 050 - 419087.

Ik wil ruilen: mijn Double Dragon of Pitfighter (Sega 16-bit) tegen Wonderboy III voor de Sega Mega-drive! Eventueel kunnen de spellen ook gekocht worden voor ƒ 50,- per stuk. Tel. 013 - 703249.

Wie heeft er Jurassic Park voor de Game Gear en wil die ruilen tegen Chuck Rock? Het liefst J.P. of Mickey Mouse II. Schrijf naar: Jeroen Geerts. Mr. Sprenkelsstraat 6, 5845 CM St. Anthonis (NB). Tel. 08858 - 3349 (na 16.00 uur) en vraag naar Jeroen.

Te koop: Sega CD (z.g.a.n.) incl. 6 spellen, Converter, CD met muziek en graphics, kabels enz. ƒ 595,-. Tel. 020 - 6333715.

Te koop of te ruil: een Game Boy spel: Double Dragon III ƒ 50,-. Te ruil voor één van de volgende spelletjes: Tiny Toons, Loony Tunes. Roger de Boef. Tel. 05700 - 12571.

Gevraagd: Megaman I voor de Nes. In ruil daarvoor 1 van de volgende spelletjes: Athletic World (met mat), Donkey Kong, Soccer, Tennis, Popeye of Duck Hunt (met geweer). Interesse? Bel dan Sander Huizinga 03403 - 71709 (Houten).

Help! Wie helpt mij verder n James Bond jr voor de Nes? Pass-words of tips! Mark Joosse. Noordhoeklaan 15, 4464 BC Goes. Tel. 01100 - 20520.

Te koop: spel voor de Nes, Jackie Chan's Action Kung Fu ƒ 60,-. Bellen na 18.00 uur naar Bas Rolf. Tel. 03480 - 11913.

Te koop: Nintendo 8-bit met zapper plus 11 spellen. (spellen ook los te koop vanaf ƒ 50,- t/m ƒ 75,-) of eventueel ruilen. Tel. Zhadi Hu 080 - 451024. Na 5 uur bellen.

Atari Lynx spelcomputer met adapter en 5 spellen. Van ƒ 225,- voor slechts ƒ 150,-. Bel nu: 03430 - 15476 en vraag naar Juul.

Te koop: Commodore PC 10-III met kleurenmonitor, muis en diverse spellen. ƒ 790,-. Tel. 08362 - 27330.

Te ruil/te koop: powerblade, Home Alone II, Battle of Olympus, Roller Games, Blaster Master, Solstice, Metal Gear, Cobra Triangle, Alpha Mission of ƒ 50,- per spel. Danny van Bussel, Patersweg 4, 5721 KL Asten.

Te koopL Sega Master System II + 2 joypads en 5 spelletjes: Sonic I, Tazz-Mania, Wonderboy in Monsterland, The New Zealand Story en Alex Kidd in Miracle World. Martin Dieleman. Tel. 01157 - 2328.

Wie wil er met mij een Sega-Mega-drive, compleet met Sonic I, ruilen voor een Super Nintendo, compleet met Super Mario. Bovendien te koop: Megadrive-spel: Quackshot à ƒ 90,- en 2 Nes-spellen: Nemo The Dreammaster, Gremlins II, à ƒ 70,-. Tel. 030 - 281498.

Te koop: gamegear + adapter + Sonic + Streets of Rage: ƒ 275,- Streets of Rage is ook apart te koop. Tel. 08812 - 2502. Vraag naar Rick.

Te koop: SNES spel Super Ghouls 'n Ghosts t.i.a.b. of ruilen tegen Super Mario Kart. Mark Lanphen. Tel. 03210-15922. Na 18.00 uur.

Te koop: Super Nintendo spellen d.i.v. titels Bubsy, Mortal Kombat, Mario All Stars enz., enz., + nog Nintendo 8-bit spelkomputer met 30 verschillende spellen + 2 joysticks en pistool. ƒ 275,- ook nog een Game Boy spel Join ƒ 199,- + Atari Lynxspel ƒ 30,-. Tel.: 05246-2051. Bellen na 5 uur.

Graag zou ik mijn cassettes voor de SNES verkopen. Street Fight II Fr. 2.600,- of ƒ 140,-. S.M. Kart Fr. 2.000,- of ƒ 110,- en Rival Turf Fr. 2.400,- of ƒ 130,-. Geïnteresseerd, bellen maar. Vanuit België 056 - 214896 en vanuit Nederland 003156 - 214896.

Te koop: alles in één koop en in doos. Super Nintendo 16-bit, is 3 mnd oud + gewone Joypad, SN programmable sv 336 joystick, Action Replay, Converter, SN Propad SV 334. Alles voor de Super Nintendo spellen: Fighting Spirit, Mortal Kombat, Fatal Fury, Spidermand and X-Man, Final Fight II, Best of the Best II, Bubsy, Mario All Stars. Alles in één koop: prijs ƒ 1275,- en in doos! Jeffrey Lelieveld. Tel.: 08854 - 3677. Na 16.45 uur.

Te koop voor Nintendo: Castlevania IV, Bubsy, Gods, Prince of Persia. Alle vier Amerikaans. Plus Zeldra III (Europees) ƒ 85,- per stuk of ƒ 400,- voor alle vijf (alles in originele verpakking met handleiding). Tel. 040 - 430676.

Te koop: Sega Mega Drive in doos, 4 maanden oud + Sonic the Hedgehog en Batman + joystick en 6 Sega tijdschriften. Voor ƒ 199,-. Tel. 04920 - 24449 (Helmond).

Te koop: Game Boy + adapter, oortelefoontjes, linkkabel + 6 spellen met b.v. Aliën III, Proboteclor, Mistic Quest etc. Alles voor maar ƒ 400,- nog geen jaar oud. Tel. 05229 - 2210 (vragen naar Marco).

Te koop/te ruil: Sega Master System spellen. Ik heb: Sonic II, Moonwalker, Golden Axe, Action Fighter en Choplifter. Het liefst heb ik Asterix. Ook 2 goedkope voor 1 dure. 05170-94059 (NL), vraag naar Sybren.

Te koop: Game boy + de spellen Tetris, Double Dragon, World Cup, Turtles, Castlevania, Metroit II, Choplifter, Dokter Mario, Klax, Alfa Force, Motor Cros Maniacs, Gargols Quest, R-type, Dragon Lair, Marebl Madness + vele accessoires (koffer, licht, adapter). Prijs 50 % van de winkelwaarde. Tevens te koop: Game Boy spel 68 ineen met o.a. Batman II, Micky Mouse II, Super Mario, Double Dragon I/II en nog veel mer originele Nintendo Game Boy spellen. U bespaart veel geld. Prijs ƒ 300,-. Gerko Jongman, Kiekendiefstraat 19, 8064 CJ Zwartsluis. Tel: 05208 - 67991.

Te koop: Sega 8-bit z.g.a.n. 4 spellen. Tel. 05162 - 1372.

Te ruil: Super Scope met 6 spellen (SNES). Een half jaar oud, alles zit erbij wat je in de winkel krijgt. Vraag naar Wesley, tel. 075 - 164967. Ik woon in Zaandam en heb geen vervoer.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Electronic Leisure Publishing.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9194, 1006 CC Amsterdam

Redaktie
Mat Heffels (hoofdredakteur a.i.)
Bjorn Bruinsma, Ben de Dood,
Adam Eeuwens, Kees de Koning,
David Lemereis, Michael Schaeffer

Vormgeving
Arend Bloemink, EP&PP (art-director),
Onno de Haan, Nella de Koster,
Ingrid Sijmons, Yvonne Teuben

Aan dit nummer werkten mee
Robert de Boer, Ed Buiskool, PJ Frith,
Thomas Glas, Hans Hendriks,
Toon van Hulst, René Janssen,
Jacqueline van der Kar, Erik Klaassen,
Annejes van Liempd, Rob Mekken,
Annemieke Schoon, Laura ten Seldam,
Chris Sprangers, Laurens Stolker,
Harry de Waard

Uitgever
Cor Baane

Marketing
Gerro Sanders
020-5102519

Advertentie-exploitatie
Bon Bec Media Nederland B.V.
Treve Hoiting
01830-33000; fax 01830-33533

Advertentie-orderafdeling
Elma Klein, 020-5102451

Abonnementen
Voor abonnementsopgaven, -inlichtingen en adreswijzigingen kunt u zich wenden tot:
Medianet B.V.
Stationsplein 112-118, 2011 LN Haarlem
Postbus 299, 2000 AG Haarlem
Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem
Telefoon: 023-173524 (maandag t/m donderdag van 8.30 tot 18.00 uur en op vrijdag van 8.30 tot 16.00 uur)

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Medianet.

Abonnementsprijs
f 49,50 per 11 nummers (=f4,50 per nummer).
België: 950 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11.
Verantwoordelijk uitgever: Carel Huysmans.

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113. Wij willen dit bestand gebruiken om u in de toekomst informatie te geven over abonnementen, voordeelaanbiedingen etc.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 6,50 per nummer (abo-prijs + f 2,-) over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Smeets Offset (NBI), 's-Hertogenbosch

HUISWERK AF?

WAT IS HET STIL OP DE ACHTERBANK

Half december ben ik voor het eerst in jaren weer eens rustig op vakantie geweest. Tot nu toe ging vakantie altijd zo:

Op de Ring rond Amsterdam - we zijn dan zes minuten onderweg, met nog zo'n twaalf uur voor de boeg - klinkt er vanaf de achterbank ineens een angstwekkend geschreeuw: de Walkman moet verdeeld worden. Er is er maar één, en al dagen tevoren is afgesproken dat ze om beurten een uur mogen; de een 'n uur housen, dan de volgende een uur rap. De eerste ruzie gaat over wie er mag beginnen.

Vanachter het stuur schreeuw ik lekker mijn partijtje mee. Het blijft dan stil tot Utrecht, want ik heb de Walkman in beslag genomen en ze kankeren nu in alle eendracht op het Grote Kwaad achter het stuur.

Kort na Utrecht komen de vijandelijkheden weer op gang. Dat duurt tot Nancy. Er vallen harde klappen, er wordt gescholden, geschreeuwd en gehuild. Hoera, we zijn er weer eens uit!

Maar dit jaar heeft Sinterklaas - zullen we maar zeggen - een GameBoy ingebracht. En we hebben er voor de reis nog een kunnen bijlenen van een vriendje. Nu zitten ze dus op de achterbank elk met hun eigen schermpje. Er zijn mensen die zeggen dat kinderen achterlijk worden van video-games. Of dat waar is, weet ik niet. Maar ze worden er in ieder geval wel lekker stil van.

Bij Luik schrik ik ineens op uit mijn gepeins: wat is het stil daarachter; ik ben toch niet vergeten de kinderen mee te nemen? Maar nee, ze zitten er nog, zonder boksbeugels, zonder herrie, braaf te spelen.

Als we aankomen bij het afgelegen huis dat we gehuurd hebben, blijkt dat we alle boeken zijn vergeten en dat de televisie kapot is. Gelukkig ligt er sneeuw, zodat we weinig hoeven te doen om de kinderen goed afgemat te krijgen, zodat ze 's avonds zonder mokken en morren vroeg tussen de klamme lappen kruipen - en "Nee, jullie krijgen je Gameboys niet mee naar bed. Het is nou tijd om te slapen!"

Daarna ga ik met mijn vrouw ruzie maken over wie er het eerst Tetris mag.



Chris Sprangers mag zich graag beroemen op modern ouderschap, maar 'het huiswerk moet wel eerst af.' Na lang aandringen van zoonlief staat er nu een heuse spelcomputer in huize Sprangers...

Chris Sprangers

VOLGENDE MAAND

POWER UNLIMITED NUMMER 2

Verschijnt per 26 januari 1993

OMEGA electronics

BENELUX DISTRIBUTOR

POSTADRES: POSTBUS 270, 6100 AG ECHT NEDERLAND - TEL. 04754-88224 - FAX 04754-87868

We zijn er weer !

Een dinosaurus verhaal. Het is **REX TO THE RESQUE !**

Dankzij *Captain NewEyes*, Brain Grain Formule, ben je de intelligentste reuzenreptiel, genaamd REX en je bent razend! Kwaadaardige professor *ScrewEyes* heeft je prehistorische vrienden *Woog, Dweeb en Elsa* 'gedino-napped' en heeft ze in de gevangenis van zijn kasteel gestopt. Alleen jij hebt de kracht en de hersens om hen te bevrijden !

16 levels met 'hersentraining' obstakels, vallen en andere gevaren loeren op jou en niet te vergeten de 'power-boosting' uitvingdingen, zorgvuldig verbogen bonussen en geheime werelden vol avontuur.
Dus ga op weg grote jongen, of jouw vrienden zouden kunnen veranderen in kolossale fossielen!!!



Een ongelooflijk avontuur van prehistorische afmetingen !



TAZ MANIA

Jij bent *TAZ* de wildste en hongerigste inwoner van het binnenland, maar je hele familie is gekidnapt! En *TAZ* moet ze redden !
Jaag *TAZ* op in zijn doen en laten als hij zich een weg baant door de jungle, ravijnen, gangen en woestijnen. Ondertussen ontmoet hij allerlei obstakels en vijanden. Maar vergeet niet ... *TAZ* is zeer hongerig*TAZ* is niet alleen het sluwste maar ook het snelste wezen.
Een spel waarin je echt je tanden kunt stukbijten of zoals *TAZ* zegt *GRRR/&*%($!!!*

now for **GAME BOY**

KEVIN KEEGAN'S PLAYER MANAGER

Een droom die uitkomt !
Voetbal management simulatie en het wereldberoemde Kick Off, alleen of gecombineerd te spelen.

Kick Off, 1 of 2 speles optie.

Manager - 3 management kennis-levels. 3 divisies en 2 bekercompetities. Met verschillende opties.

Tegelijkertijd leiden 47 andere managers hun club onder dezelfde spanning als jij. De transfermarkt is gebonden aan strenge financiële controles. Verzorgers, scouts, promotie en degredatieduels, alles zoals het in werkelijkheid is.
Player Manager is zondermeer uniek in zijn vorm en van een hoogwaardig leergehalte.

SUPER NINTENDO



Verkrijgbaar bij alle Speelboom en Videoland-zaken. Alsmede bij speciaalzaken. Bel voor verkoopadressen: 04754 - 88224

DE NIEUWSTE GAMES VAN JAMES

MORTAL KOMBAT TE KOOP;
SEGA Magadrive ƒ 169,-
Nintendo 16-bit ƒ 179,-
Gameboy ƒ 99,-

GAMES TE KOOP

Speciaal voor de Videoland Games Club leden hebben we een paar fantastische games geselecteerd, die je bij Videoland kunt bestellen op vertoon van je Videoland Games Club Card. Binnen 7 dagen kun je je favoriete game dan bij Videoland ophalen.

Ben je nog geen lid van de Videoland Games Club, dan zijn onderstaande aanbiedingen vast een goede reden om lid te worden, want deze aanbiedingen gelden alleen voor de Videoland Games Club leden en zolang de voorraad strekt!

MORTAL KOMBAT



BATTLETOADS
NINTENDO 8-BIT

Een van de leukste vecht-games die ooit voor je 8-bit Nintendo is gemaakt, zeker als je met zijn tweeën speelt!!!
Adviesprijs: ƒ 139,00
Videoland Games Club leden: **ƒ 49,00**

SIMPSONS 2
NINTENDO 8-BIT

Bart is terug en zet de hele wereld op stelten!!!
Adviesprijs: ƒ 129,00
Videoland Games Club leden: **ƒ 59,00**



TINY TOON ADVENTURES
SEGA MEGA DRIVE

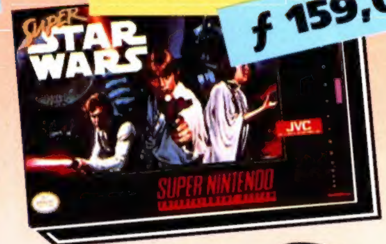
Een ongelofelijk leuk game voor een ongelofelijk lage prijs!!!
Adviesprijs: ƒ 139,00
Videoland Games Club leden: **ƒ 89,00**

RAMPART
NINTENDO 8-BIT

De klassieker uit de speelhallen voor een "Ramp" prijs!!!
Adviesprijs: ƒ 129,00
Videoland Games Club leden: **ƒ 49,00**

SUPER STAR WARS
SUPER NINTENDO

Vecht mee met Luke, Han en Chewbacca in hun moedige strijd tegen de gevaarlijke Darth Vader en zijn leger.
Adviesprijs: ƒ 189,00
Videoland Games Club leden: **ƒ 159,00**



TAZ-MANIA
SUPER NINTENDO

Zet je schrap voor TAZ-MANIA en help Taz gevaarlijke chaufeurs en valkuilen te ontwijken.
Zoek naar verborgen levels en vang die Kiwi's in dit dolkomische spel!!!
Adviesprijs: ƒ 159,00
ƒ 149,00



TAZ-MANIA
GAMEBOY

Taz, het grootste feest-beest, is zijn familie kwijt en moet door jungles, woestijnen, mijnen en grotten om ze terug te vinden.
Adviesprijs: ƒ 89,00
Videoland Games Club leden: **ƒ 84,00**
(te koop vanaf 4 november)

JOE & MAC
GAMEBOY

Laat Joe and Mac je mee terug nemen naar de Oertijd.
Adviesprijs: ƒ 89,00
Videoland Games Club leden: **ƒ 59,00**

CAPRIATI TENNIS
SEGA MEGA DRIVE

Het beste Tennis game voor je Mega Drive voor de laagste prijs!!!
Adviesprijs: ƒ 139,00
Videoland Games Club leden: **ƒ 89,00**

NOG GEEN LID?





Schrijf je dan snel in en tegen inlevering van deze bon huur je dan meteen de 2e videogame GRATIS voor 1 dag

Niet geldig in combinatie met andere aanbiedingen en geldig van 1 t/m 30 november 1993.
Voor de exclusief reeks geldt de gebruikelijke toeslag.

VIDEOLAND®
HEEL NEDERLAND HUURT BIJ VIDEOLAND!
Videofilms, videogames, CD-i & apparatuur!